AÇÃO GAMES
PRÊMIOS: KITS ESPORTIVOS DHARMA
3451 - EDIÇÃO 63 - R$ 3,00
EDITORA AZUL
23 PREVIEWS
MORTAL KOMBAT 2: MEGA, SNES, GGEAR E GBOY
DONKEY KONG COUNTRY
SPIDER-MAN & VENOM MAXIMUM CARNAGE
4 PÁGINAS DE DICAS
MIL FACES EM SONIC 3
LOUCURAS PARA ROBOCOP Vs TERMINATOR
9 VIDAS PARA STREETS OF RAGE 3
MEGA E SNES
Super SF2
COMPARADOS E DEBULHADOS
ISSN 0104-1630
SHOTS ESPECIAL COBRIMOS MAIS UMA CES
A MAIOR FEIRA DE VIDEOGAMES DOS STATES

FOX

LAUNCH

◀ SÓ PRA VOCÊ TER UMA IDÉIA DO QU

SEGA

Para o realismo das imagens digitalizadas do Tomcat Alley ocuparem toda a sua tela, muita gente ficou ocupada: o diretor de cinema, que destruiu mais

É UM CAÇA OCUPANDO TODA A TELA. ▶

de 60 modelos perfeitos de caças para filmar as explosões, o pessoal da SEGA que usou muita tecnologia para trasnsformar tudo isso em game e até os atores, que tiveram de filmar dias e dias com esta bruta roupa esquisita. Mas ao invés de ficar ocupando o seu tempo explicando, a gente tem uma sugestão melhor: assuma logo o comando de Tomcat Alley e sinta de perto a emoção de uma perseguição aérea de verdade!

Código do computador © 1994 Stargate Productions, Inc.

SEGA CD
SÓ PARA MEGA DRIVE

TEC TOY

Esta é uma das melhores edições que já fizemos. Pra começar, o principal jogo é nada menos que Super Street Fighter 2, debulhado de uma só vez nas versões Mega e Super NES. E como temos mania de fazer tudo bem-feito, produzimos ainda um Guia Definitivo de SF2 para todas as versões, de todos os sistemas, pra você ficar sacando tudo. Como se não bastasse, nosso editor Paulo Montoia foi a Chicago conferir as novidades de mais uma Consumer Electronics Show (CES), realizada em junho. Resultado: notícias e previews que não acabam mais. Divirta-se!

x salada 6 a 8

Leitores do Japão são as primeiras vítimas do Truque das Mil Faces. Veja a nova Game Charada, a resposta da Ed.61 e o ranking dos 10 games mais difíceis

CES CHICAGO shots 10 e 11

REALITY MUDA DE NOME ★ Genesis 32X sai em novembro com games já anunciados ★ Os superlançamentos da feira

preview 12 a 19

- ★ Donkey Kong Country (SNES) **12**
- ★ Mortal Kombat 2 (SNES, Mega, G.Boy, G.Gear) **13**
- ★ Mad Dog 2 (Sega CD) **14**
- ★ Wario's Woods (NES) **14**
- ★ The 11th. Hour (PC) **14**
- ★ GEX (3D0) **15**
- ★ Spider-Man & Venom (SNES,Mega) **15**
- ★ The Flintstones (SNES, Mega, G.Boy) **16**
- ★ Aero the Acrobat (SNES, Mega) **16**
- ★ Mega Man - Wily Wars (Mega) **16**
- ★ Virtual Bart (SNES, Mega) **17**
- ★ Scooby Doo (Mega) **17**
- ★ Great Circus Mistery (Mega, SNES) **17**
- ★ Bonk's Adventure (SNES) **18**
- ★ Go (3DO) **18**
- ★ Shadow of the Beast (Mega CD) **18**
- ★ Sailor Moon (Mega) **19**
- ★ Smash TV (G.Gear) **19**
- ★ Wild Guns (SNES) **19**
- ★ Coca-Cola Kid (G.Gear) **19**

dicas 22 a 25

- ★ After Burner (Master e NES) **25**
- ★ Battletoads/Double Dragon (NES) **23**
- ★ Chuck Rock 2 (Mega) **25**
- ★ Lawnmover Man (SNES) **24**
- ★ Mega Man 3 (G.Boy) **23**
- ★ Micro Machines (Mega) **24**
- ★ Out of this World (3DO) **24**
- ★ Road Rash 2 (Mega) **23**
- ★ Road Runner's D. V.Rally (SNES) **22**
- ★ Robocop vs. Terminator (Mega) **25**
- ★ Sonic 3 (Mega) **22**
- ★ Stellar Fire (Sega CD) **23**
- ★ Streets of Rage 3 (Mega) **24**
- ★ Super Metroid (SNES) **23**
- ★ TMNT Tournament Fighters (SNES) **22**
- ★ ToeJam & Earl 2 (Mega) **25**
- ★ Top Gear (SNES) **25**
- ★ Wing Commander - S. Missions (SNES) **22**
- ★ Wolfenstein 3D (SNES) **23**
- ★ Zelda (G. Boy) **24**

26 MEGA & SNES SUPER STREET FIGHTER 2

Uma enxurrada de golpes no seu console

+

Guia de todas as versões com golpes especiais e Combos

30 SNES JETSONS

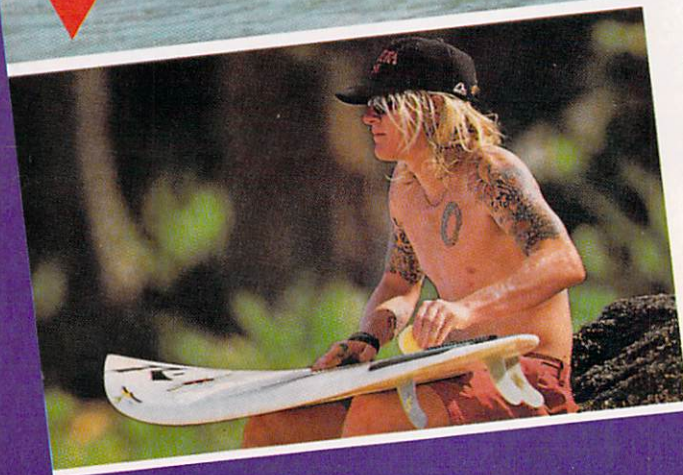
A família futurista numa aventura pirante

36 NEO GEO SUPER SIDEKICK 2

Um pelotaço da SNK, realista e empolgante!

Jogos debulhados 26 a 36

- ★ Super Street Fighter 2 (MEGA e SNES) **26**
- ★ The Jetsons- Invasion of the Planet Pirates (SNES) **30**
- ★ Ren & Stimpy - Fire Dogs (SNES) **32**
- ★ James Pond 3 (MEGA) **33**
- ★ The Pirates of Dark Water (MEGA) **34**
- ★ Super Sidekicks 2 (NEO GEO) **36**

MIXSALADA

Adventures

Vocês podem me indicar jogos do mesmo estilo de Maniac Mansion ou Alone in the Dark para Super NES?

CARLOS H. R. CAMPOS
Belém, PA

Pelo jeito você curte o estilo adventure/RPG, né, Carlos? Então vale a pena experimentar Zelda - A link to the Past, Secret of Mana, Soul Blazer e Shadow Run. Só com estes quatro você vai ficar um bom tempo ocupado.

Leitores do Japão

Numa segunda-feira, quando chegávamos em casa para almoçar, tivemos a maior surpresa ao encontrar um envelopão da Editora Azul embaixo da porta. Poxa, obrigado por nos mandarem uma revista. Vocês todos são ótimos. É legal ter notícias do Brasil. Se desse pra vocês escreverem um pouquinho pra gente, contar sobre seu trabalho, suas idéias... Pra matar as saudades das coisas do Brasil, vamos a um restaurante de brasileiros que tem várias coisas típicas: azeitona, requeijão, farinha de mandioca, palmito...
Vamos tocando nossa vida e batalhando por um futuro melhor para nós e nossos filhos. Seguiremos sempre o exemplo de dedicação, simplicidade e coragem que nos deixou um grande ídolo chamado Ayrton Senna. Abraços a todos com muito carinho...

KATIA E MARCO ANTÔNIO
Toyota-Shi, JAPÃO

Foi também com muita alegria que recebemos o envelopão de vocês, cheio de fotos, catálogos, propagandas e coisas aí do Japão - além, é claro, da carta muito especial. Escrevam sempre!

Kátia e Marco fotografaram um Centro de Diversões da Sega no Japão. Detalhe: a foto original mede 25x9 cm e foi tirada com uma máquina descartável. É mole?

PC

Os games que vocês apresentam para PC são em disquetes ou CD-ROM? Qual destas versões do Prince of Persia é melhor graficamente: PC ou Super NES?

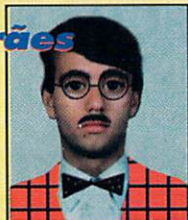
KLEBER BRITO
Esteio, RS

Quando fazemos matéria com jogos em CD-ROM, colocamos um aviso para ninguém ter dúvida. Quando não tem aviso é porque o jogo é em disquete, falou? Prince of Persia é um game bastante antigo para PC e tem gráficos até simplórios, se considerarmos o padrão dos jogos de hoje. Assim, a versão para Super NES acaba sendo melhor graficamente. Agora, se você pegar um Prince of Persia 2, para PC, vai levar um baita susto: o game é a-ni-mal, lindo, maravilhoso, chocante! Muito melhor que a primeira versão.

Oba! Começam a chegar fotos de leitores pra gente zoar no Truque das Mil Faces. E a Game Charada desta edição está um pouquinho mais difícil - em compensação, vale prêmios ainda mais legais.

Truque das 1000 Faces

Mais um integrante da nossa redação é vítima do implacável truque das mil faces. Agora, é a vez do editor-assistente **Beto Guimarães**

E você? Mande uma foto sua, da sua sogra ou do seu irmão caçula. E não perca por esperar...

Marco Antônio e Kátia não contavam com esta brincadeira da nossa redação, né?

Preferência

Dá pra sacar que vocês preferem mais os jogos de Super NES do que de Mega. Tanto assim que, na edição 59, os jogos de SNES tiveram sete páginas e meia, enquantos os de Mega tiveram três e meia. Estou perdendo a confiança em vocês!

EVANDRO BICKEL
Igrejinha, RS

Nunca fomos de ficar protegendo este ou aquele sistema. Quando achamos um jogo bom, elogiamos. Quando achamos um jogo ruim, descemos a lenha. Enquanto outras revistas paparicam os fabricantes e omitem os defeitos de seus produtos, a gente não tem rabo preso com ninguém. O que aconteceu na edição 59 foi que, simplesmente, não pintaram muitos lançamentos para Mega. Aliás, ultimamente este problema tem se repetido. E na verdade ficamos tão frustrados quando os fãs do Mega.

RANKING

A revista americana Electronic Gaming Monthly elegeu os dez jogos mais difíceis de todos os tempos. Se você já encarou um destes até o final, pode considerar-se um verdadeiro fera.

- Hellfire (Mega)
- Jim Power (SNES)
- Target Earth (Mega)
- Ninja Gaiden (NES)
- Desert Strike (Mega)
- World Heroes 2 (Neo Geo)
- Rocky Rodent (SNES)
- Super Ghouls and Ghost (SNES)
- Double Dougeons (PC Engine Duo)
- Super Empire Strike Back (SNES)

Esportes

Gostaria de saber se os principais títulos de esporte da Sega serão lançados no Brasil pela Tec Toy. Quero dar parabéns para toda a galera pelo excelente trabalho e pedir que vocês realizem sorteios de prêmios para os leitores.

ANDERSON GURGEL DANTAS
Natal, RN

A redação agradece a massagem no ego. Como sua carta chegou antes do lançamento do concurso Game Charada, acreditamos que a esta altura você esteja considerando sua reivindicação por prêmios totalmente atendida. Quanto aos games de esportes, a Tec Toy já está lançando há algum tempo os melhores títulos que saem no exterior como Fifa Soccer, NBA Jam, Joe Montana Football 94 e muitos outros. Fique antenado, cara!

Cyber Cop

É verdade que existe um jogo para Mega chamado Cyber Cop? Ele seria igual ao filme para TV? Vocês poderiam publicar uma foto do game?

FRANCISCO M. LINHARES
Itapecuru Mirim, MA

Existe sim, Francisco. Mas em nossa sincera e modesta opinião, o game é meio fraquinho, chegando a ser chato. E não tem muito a ver com o seriado, infelizmente.

GAME CHARADA

MÉDIO!

A que jogo pertence esta cena? Dica: ele foi analisado em uma de nossas três últimas edições

Game Charada é um desafio pra quem curte a AÇÃO GAMES e manja tudo dos jogos. Se você souber a resposta deste desafio, mande correndo uma carta para nós! Os primeiros leitores que responderem corretamente serão premiados! Para isso, será considerada a data em que a carta foi colocada no correio.

PRÊMIOS

1º a 3º lugares- Kit Dharma com camiseta de basquete, tênis e sacola, mais boné e camiseta Ação Games; 4º lugar: cartuchos Bram Stroker's Dracula (Mega ou Super Nes, a escolher), mais boné e camiseta ; 5º a 10º lugares- boné e camiseta.

MANDE SUA RESPOSTA PARA: **GAME CHARADA - AÇÃO GAMES, Av. das Nações Unidas 5777, CEP 05479-900, SP**

OS VENCEDORES DO GAME CHARADA DA ED. 62 ESTÃO SENDO COMUNICADOS POR TELEGRAMA. POR RAZÕES DE CALENDÁRIO, A RESPOSTA SÓ SERÁ PUBLICADA NA EDIÇÃO 65. A RESPOSTA DESTA GAME CHARADA SAIRÁ NA EDIÇÃO 66

ROLOS

VENDO

Top Game CCE com 4 carts 2 controles. Francisco Ass N. Silva, Av. João Leardin 23, Itatiba, SP.

Coleção completa da Aç Games e também revist em quadrinhos. A. Barre dos Santos, tel.:(071)31 5592, Salvador, BA.

Game Gear. Igor, tel.:(01 579-5005, S.Paulo, SP.

Master com 2 carts controles, sendo um 6 botões. Vinícius P. Duar tel.:(0192) 51-6245, Cam nas, SP.

Mega com 2 controles e cart. Rafel M. Ram tel.:(021)295-4881, R. Janei RJ.

SNES com 2 carts. Marc Av. Visconde de Guarapua 3748, ap. 21, CEP 80250-2 Curitiba, PR.

Master III com 6 carts controles. Alessandro T. veira, tel.:(027) 339-49 Vilha Velha, ES.

Master III com 2 contro vários carts, inclusive pa Atari. Romam Marqu tel.:(011) 207-8442, S. Pau SP.

Sega Genesis com um contr novo na caixa. Maria Adá tel.:(011)205-9099, S.Paulo,

COMPRO

Carts de Mega de minha pre rência. Marco A. S. Andra tel.:(0243) 42-3328, Volta donda, RJ.

Mega ou SNES. João Már tel.:(083) 393-1218, Fagund PB.

Edições 1 a 5 e 39 da Aç Games em perfeito estado. Cl dio F. G. Santos, Av. Campin 1910, bl.3, ap. 33, CEP 134 955, Limeira, SP.

Master II e um contro Reginaldo Taylor Carval tel.:(098) 391-1204, Cururu MA.

Fifa Soccer

Estou desencantado com este jogo para Mega. Tenho sempre o mesmo tipo de problema e nunca venço uma partida. Quando o goleiro adversário repõe a bola em jogo com um chutão, os jogadores do time oposto sempre ganham a bola no empurrão. Outra coisa que não consigo entender é que levo frangos incríveis bem no meio do gol. E quando lanço uma bola alta para algum atacante, ele pula e dá uma cabeçada no vazio. O que devo fazer para resolver isso?

ALEXANDRE M. DOS SANTOS
Patos, PB

Realmente, Alexandre, não tem coisa mais desagradável que ser o café-com-leite dos campeonatos com a galera. Mas acho que podemos resolver seu problema. No caso da bola disputada com o adversário, você também pode partir para o empurrão - desde que esteja jogando sem faltas. Ao jogar com faltas, este tipo de jogada não dá certo. Quanto aos frangos, talvez você não esteja deixando seu goleiro no automático. E o que acontece com os seus lançamentos é que, se a bola for muito alta, a tendência do atacante é cabecear - por isso ele não responde ao seu comando. Experimente, assim, fazer lançamentos mais baixos para que ele possa dominar. De uma forma geral, Alexandre, vale a pena você se ligar melhor nas opções do jogo e ver direitinho como elas funcionam.

Ethernal Champions

Como se fazem os fatais deste jogo? Ouvi dizer que é engraçado e legal.

ROGÉRIO O. RIBEIRO
S.J. do Rio Preto, SP

Publicamos uma matéria sobre o game na edição 51, destacando os três golpes mais legais de cada personagem. Todos eles são violentos: a estacada no teto de Midknight, o ataque-ventilador de Shadow, mergulho mortal de Jetta e outras coisinhas leves. Ao fazer esta matéria, não tivemos a impressão de que haviam também golpes fatais tipo Mortal Kombat - algo para liquidar de vez. Em todo o caso, se algum dos nossos brilhantes leitores conhecer, a seção de Dicas está à disposição para novas manhas de Ethernal Champions.

Jaguar x Saturno

Qual dos dois videogames é mais poderoso? Quando o Saturno vem para o Brasil ?

RODRIGO H. DE MIRANDA
Luziânia, GO

Não é possível comparar o Jaguar com Saturno por um pequeno detalhe: o Saturno ainda não saiu. Fica difícil, você não acha? Só poderemos esclarecer sua dúvida lá pelo final do ano ou começo de 95, quando o videogame será lançado. Daí, para ele chegar ao Brasil, devem rolar mais alguns meses.

Street Fighter 2

Como faço para executar a magia de fogo ou magia amarela do Ryu na versão para Mega?

RICARDO ALBRECHT
Penha, SC

Magia amarela do Ryu? Só se você jogar o Super Street Fighter 2 do arcade ou as versões deste jogo para Mega e SNES. O comando é meia-lua da esquerda para a direita (com o lutador à esquerda) com botão de soco.

Tomcat Alley

Como passar da ponte da terceira fase deste jogo, para Sega CD? Que mísseis devo usar? Por favor, publiquem minha carta nesta maravilhosa revista.

LUIZ ANTÔNIO M. MOLITERNO
Rio de Janeiro, RJ

Vocês, leitores, quando querem que uma carta seja respondida se desmancham em elogios prá gente, né? Sabidinhos. Bom, o lance é o seguinte: mirar bem nas colunas e usar mísseis ar-terra. Quem sabe também se você não está precisando de um pouco mais de prática, já que do terceiro estágio em diante os inimigos são bem mais espertos.

Inferioridade

Por que o Mortal Kombat do Master é tão inferior ao do Mega? Além dos gráficos e sons serem piores, na versão para o Master não dá pra jogar na ponte, não dá para chamar o ninja verde... Será que com Mortal Kombat 2 será o mesmo sofrimento?

ERON DOMINGUES DA COSTA
São Paulo, SP

Eron, pense bem: como você pode esperar que um cartucho de 4 Mega tenha a mesma qualidade de um com 16 Mega? Esta é a diferença entre as versões de Master e Mega. Pode apostar que o Mortal para 8 bits explorou todo o potencial que o console tem. E não se iluda: se MK2 sair para os dois videogames, a diferença será a mesma. Ou você aprende a curtir o seu Master com todas as limitações dele, ou parte para um Mega e fim de papo.

Desinformado

Li numa revista que a memória máxima que um cartucho de Mega Drive suporta é 16 Mega. Como é possível, então, que o Street Fighter tenha 24 Mega? Me expliquem isso, por favor.

ROBERTO FRATELLI
Santos, SP

A revista onde você leu isso está mal-informada, Roberto. Na verdade, é arriscado afirmar qual a capacidade máxima de um cartucho para Mega. A única que pode fazer isso é a Sega, mas não interessa pra ela divulgar esta informação. Claro: se ela diz que os cartuchos podem ter até 80 Mega, por exemplo, os consumidores cobrarão jogos deste nível e não vão engolir games de 8 Mega. Mas só pra você se atualizar, este Super Street Fighter 2 que estamos mostrando na revista tem 40 Mega.

"Nem que todas as revistas de games do Brasil se juntem, chegarão aos pés da Ação Games"

ROGÉRIO O. RIBEIRO
S.J. do Rio Preto, SP

TROCO

art de Mega De Volta para o
turo 3 por World Cup 92.
afael C. Assunção,
l.:(085)225-3744, Fortale-
, CE.

NES por Mega com 2 con-
oles e carts. Ou vendo o
NES. Célia ou Júnior,
l.:(011)709-0400, Osasco, SP.

art de Mega Sonic 2 por
tro de meu interesse. Leo-
rdo L. Carvalho, Rua
bral, 1983, CEP 79332-
0, Corumbá, MS.

NES por Mega. Juliano
yes, tel.:(011) 813-5715,
Paulo, SP.

cicleta Caloi Cross por
ega usado. Troco também
ega Boy Compact com 5
rts e fonte por um Game
ar usado. Adilson F. Silva,
a Dario, 80, CEP 07780-
0 Franco da Rocha, SP.

rbo Game VG 9000 com
ntrole TPC-3 e um cart por
aster com 2 controles e
cart. Everton A. Sanches,
a Remo Forli, 189, CEP
420-000, S. Paulo, SP.

rt Starfox por SFII Turbo.
rnando Donizeti, tel.:(011)
6-8237, Diadema, SP.

navision III novo com 2 con-
oles e uma pistola, 7 carts
m fone de ouvido por Game
ar completo e 3
rts. Clóvis M.Rocha,
ls.:(071) 336-0161/336-
06, Vitória, ES.

rts de Mega por outros de
eu interesse. Alessandro
Carvalho, tel.:(043) 772-
93, Siqueira Campos, PR.

rt NBA Bulls x Lakers por
addin ou Sonic 3 de Mega.
arcos Lourenço, tel.:(011)
7-6728, S.Paulo, SP.

LEMBRETES

NÃO TEMOS assinatura.
ó venda em banca

NÚMEROS ATRASADOS:
edidos para a Dinap, fone
11) 810-5001

NOSSO ENDEREÇO: Av.
as Nações Unidas, 5777-
EP. 05479-900 - São Paulo
SP

ROMAGNOLI
NOVA FM
89,7 São Paulo
Essa é a rádio.

TUDO DA CES CHICAGO

A Nintendo montou o maior estande da feira para mostrar Donkey Kong. A Sega não foi, mas prometeu o 32 X para novembro. As novidades da feira e uma montanha de lançamentos pra você conferir

Entrada principal do saguão de Games e Multimídia da CES - Chicago Verão 94. O maior estande era da Nintendo

MUITO REI PRA POUCA SELVA

Deu até pra ficar biruta. Você entrava na CES e dava de cara com o enorme estande da Nintendo anunciando o gorila Donkey , O Rei das Selvas. Andava um pouquinho e... pá: no estande da Virgin, dezenas de tevês mostravam o outro rei das selvas, "The King Lion", o desenho da Disney que vai sair em game também. É muito rei pra pouca selva, né? E esse foi o clima geral da feira, que é o clima do mercado: um monte de fabricantes brigando a tapa pra conquistar os gameníacos. A selva somos nós.

A CES de Chicago 94 foi a mais confusa da história dos games: 8 bits, 16, 32 e 64 bits. Tudo junto. Qual sistema vai sobreviver? Com que mídia: cartucho ou CD? Pouca gente se arriscou a fazer afirmações.

SEGA NÃO FOI

A Sega decidiu não ir e a Nintendo fez a festa: montou um enorme estande para mostrar o gorila Donkey. A 3DO Company levou três novos consoles (Samsung, Goldstar e Sanyo), a Philips mostrou seu novo CD-I e uma batelada de filmes de verdade em CDs de 5 polegadas (iguais aos de música). A Atari prometeu mundos e fundos para o Jaguar.

Esta foi a última CES em Chicago. Em 1995, a edição do verão norte-americano vai rolar na cidade de Philadelphia, no Estado da Pennsylvania. E babem: vai se chamar **CES Interactive** e dar muito mais força para os games.

Veja aqui no **Shots** as coisas mais quentes da CES. A cobertura da feira continua na próxima edição. E não deixe de conferir alguns dos principais lançamentos de jogos na seção **Preview**.

SEGA X NINTENDO

O ano de 1993 foi melhor para a Sega do que para a Nintendo. E em 94 a situação parece igual. As vendas da Sega decolaram a tal ponto que a imprensa já fala que as duas "dividem a liderança no segmento de 16 bits".

Os números dão uma idéia, embora não permitam comparação direta. A Sega diz que já tem 13 milhões de Mega Drive vendidos nos States. A Nintendo diz que terá 15,5 milhões até o final deste ano.

Os motivos da ascensão da Sega já são conhecidos dos leitores de Ação Games. A empresa vende a imagem de alta tecnologia e faz lançamentos sem parar, de máquinas e de jogos, principalmente de esporte.

Para não ficar atrás da Sega, a Nintendo saiu a campo na CES: avisou que não tem pressa e só vai lançar o Ultra 64 (ex-Reality) junto com bons jogos. Repisou que a tecnologia do CD não está à altura do que ela quer. E pra fechar o discurso, recusou-se a falar em 32 bits. A Big "N" prometeu explorar pra valer o pontecial do SNES, lançando games de arrepiar. E o primeiro deles, Donkey Kong, realmente impressiona. Mas só isso será suficiente pra mudar o jogo? Quem viver verá.

AS NOVIDADES DA NINTENDO

SUPER GAME BOY

A Nintendo lançou pra valer o Super Game Boy, acessório para o SNES rodar cartuchinhos do Game Boy. Pessoal, o apetrecho é poderoso: aumenta pra burro as imagens e usa uma paleta com 256 cores. Mais de 350 cartuchos já existentes para o portátil ganham vida nova com o acessório. Basta jogar o Tetris: que diferença! Os games da série Mega Man ficam muito mais bonitos e o som, então, não tem comparação. O resultado, em jogabilidade, fica pau a pau com o Nintendo 8 bits.

E o que é melhor: novos carts pra Game Boy estão sendo lançados já com software projetado para o Super Game Boy. Ou seja, vão ficar melhor ainda na tevê do que os antigos estão ficando agora. O acessório já está à venda e custa 60 doletas nos States.

Tela do game Seaquest DSV (da Malibu, ainda inédito), já criado para o Super Game Boy: mais colorido

REALITY VIRA ULTRA 64 E GANHA LICENCIADAS

Depois que todo mundo já havia se acostumado com o nome Reality, a Nintendo decidiu mudar tudo e rebatizar a nova plataforma para Ultra 64. Aparentemente, a mudança veio para dar mais impacto ao produto, que só vai ser lançado no final de 95. A Big "N" também insistiu em que vai continuar com os cartuchos, mesmo sendo muito mais caros, porque considera os CDs lentos.

Para finalizar, foram apresentados os primeiros parceiros para criação de jogos: as britânicas Rare Ltd. e DMA Design (Battletoads, Lemmings) e a poderosa WMS Industries (nada menos que o grupo americano Midway/Acclaim, de Mortal Kombat e NBA JAM). O chairman da Nintendo nos States, Howard Lincoln, afirmou que o primeiro jogo da Acclaim para o Ultra vai ser EXCLUSIVO.

AS NOVIDADES DA SEGA

32X SAI EM NOVEMBRO

Foi marcado para novembro o lançamento do 32X, que permitirá rodar jogos de 32 bits no Mega Drive (com cartucho) ou em CD (com o Sega CD). A Sega fez mais: prometeu que o preço será inferior a 150 dólares e uma campanha publicitária que custará 10 milhões de dólares. Segundo a Sega, 25 empresas haviam aderido ao projeto até junho. São muitas para enumerar. Entre as principais estão Capcom, Konami, Acclaim e Accolade (nos games) e Time Warner, 20Th Century Fox e JVC Musical (interativos e outros produtos).

A Sega também anunciou os primeiros games. Todos vão custar 70 dólares. Anote aí: Doom, Star Wars Arcade, Virtua Racing Deluxe, Super Afterburner, Super Motocross e Fahrenheit CD. Aí que vontade de jogar!

32x, acessório que vai turbinar seu Mega

BIKES INTERATIVAS NO MEGA E SNES

A briga entre Sega e Nintendo chegou até os acessórios! As duas estão lançando incríveis bicicletas interativas para você se divertir e fazer exercício ao mesmo tempo. A do Mega chama-se Heartbeat e a do Super NES, Life Fitness Exertainment. As bicicletas têm joysticks nos gidões e são ligadas aos consoles através de um módulo especial. Foram desenvolvidos games especiais para elas. Há jogos para exercícios ou de corrida, aventuras e outros esportes. A Sega já lançou três cartuchos e a Nintendo dois.

Testamos o cart de corrida do SNES, na CES Chicago, e achamos THE BEST! A Bike interage com o jogo: se aparece subida no cenário, fica mais difícil pedalar. Se você pára de pedalar, pára também no game e assim por diante. Você se diverte a valer e faz o maior exercício.

LANÇAMENTOS DA FEIRA

Confira aqui os principais lançamentos anunciados na CES para cada console. Veja também a seção Preview.

SUPER NES

The Death and Return of Superman - Sunsoft
Mighty Max - Ocean
Addams Family Values - Ocean
Acme Animation Factory - Sunsoft
Sylvester and Tweety - Sunsoft
Zero the Kamikase Squirrel - Sunsoft
Jelly Boy - Ocean
The Shadow - Ocean
The Lion King - Virgin
Itchy & Scratchy - Acclaim
Pitfall: The Mayan Adventure - Activision
Popeye - American Technos
Earthworm Jim - Playmates
Captain Commando - Capcom
Demon's Crest - Capcom
Porky Pig's Haunted Holiday - Sunsoft
Legends of the Justice League Task Force - Sunsoft
Looney Tunes - Hoop It Up! - Sunsoft
Tarzan - Cybersoft
Future Zone - Electro Brain
Shaq-Fu - Electronic Arts
SimCity 2000 - Imagineer
Clay Fighter 2 - Interplay
Super Return of Jedi - JVC
Top Gear 3000 - Kemco
Animaniacs - Konami
Batman: Animated Series - Konami
Jurassic Park 2 - Carnage Continues - Ocean
Star Trek - Deep Space Nine - Playmates
Tetris 2 - Nintendo
Uniracers - Nintendo/ DMA
Super Punch-Out! - Nintendo
Wario's Woods - Nintendo
Mario's Early Years: Fun Letters - Nintendo

NES

Wario's Woods - Nintendo
Beauty and the Beast - Hudson
Mario's Time Machine - Mindscape
Best of the Best - Electro Brain

GAME BOY

Donkey Kong - Nintendo/Rare
Donkey Kong Land - Nintendo/ Rare
Taz-Mania - Sunsoft
Daffy Duck - Outubro
Star Trek Generations - Absolute
Itchy & Scratchy - Acclaim
NBA Jam - Acclaim
Mega Man 5 - Capcom
Yogi - Cybersoft
Tarzan - Gametek
Bonk's Revenge - Hudson
Jurassic Park 2 - Ocean
Daffy Duck - Sunsoft
Taz-Mania - Sunsoft

Earthworm Jim. Em breve no Mega e Super NES

MEGA DRIVE

Speed Racer - Accolade
Matrix - Accolade
Return to Zork CD - Activison
Mad Dog 2 CD - American Laser
Skülljagger's Revenge - ASC
Popeye - Technos
Soulstar CD - Core
Formula One 94 - Domark
Formula One 94 CD - Domark
Earthworm Jim - Playmates
Might & Magic 3 - FCI
Pac Man 2 - Namco
StarBlade CD - Namco
Lethal Enforcers 2 CD - Konami
Snatcher CD - Konami
Legends of the Justice League Task Force - Sunsoft
Cadillacs & Dinosaurs CD - Rocket Science
Al Unser Jr. Racing - Toolworks
Iron Helix CD - Spectrum Holobyte
Akira - T-HQ
Akira CD - T-HQ
The Incredible Hulk - U.S. Gold
Flashback CD - U.S. Gold
Fatal Fury Special (em 95) - Takara
Samurai Shodown (em 95) - Takara
The Death and Return of Superman (em 95) - Sunsoft

GAME GEAR/ MASTER SYSTEM

Mortal Kombat 2 - Acclaim
Itchy & Scratchy - Acclaim
Popeye's Beach Volleyball - Technos
Side Pocket - Data East
Formula One 94 - Domark
Choplifter 3 - Extreme
Zool - Gametek
Jeopardy - Gametek
Barbie Super Model - Hi Tech
Pac-Attack - Namco
Lemmings 2 - Psygnosis
Fatal Fury Special - Takara
Road Rash 2 - Tengen
Akira - T-HQ
The Incredible Hulk - U.S. Gold
MTV's Beavis and Butt-Head -Viacom
Samurai Shodown (em 95) - Takara

PREVIEW

Donkey Kong Country

SNES

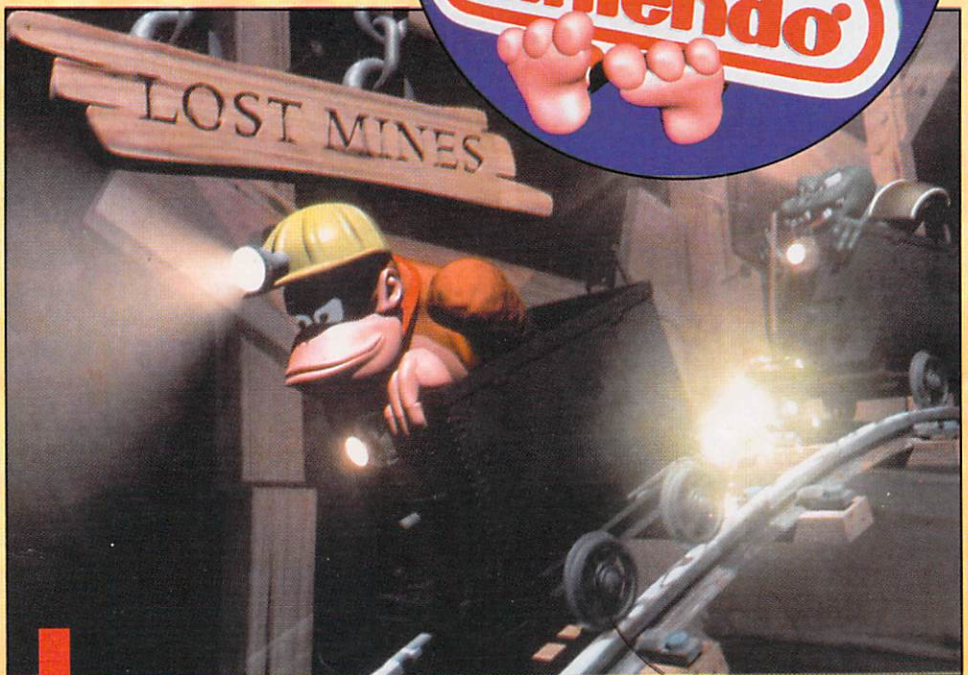
NINTENDO/AÇÃO
LANÇAMENTO: NOV./EUA

Que Super Mario, que nada! O personagem que a Nintendo escolheu para sua nova ofensiva no mundo dos videogames é Donkey Kong. Gorila velho de guerra, é um símbolo dos primeiros jogos da própria Nintendo - junto com Super Mario, aliás. Naquele tempo, ele era o vilão que raptava a mocinha e a prendia no alto de uma construção. Enquanto um diminuto Mario tentava escalar as vigas de aço, o Donkey Kong enfurecido arremessava barris para tirar o rival da jogada.

Dez anos depois, DK ressurge num game com a mais avançada tecnologia já criada para um console de 16 bits. Desenvolvida pela Nintendo e pela Rare, uma empresa inglesa do ramo dos arcades, a nova técnica foi batizada de ACM (Advanced Computer Modeling). Com ela, as imagens do jogo são totalmente criadas e manipuladas pelo computador, que realiza milhões de cálculos.

O resultado são gráficos tridimensionais com um realismo impressionante, em que os personagens parecem bonequinhos de massa. Efeitos como luz e sombra, brilho e volume, nunca foram tão nítidos num videogame. Acredite: as imagens que você está vendo são realmente do jogo. Mas como foram produzidas a partir de um monitor de alta resolução, apresentam definição superior à da TV.

Ôpa! Tanto entusiasmo com a tecnologia do game que até agora não falamos de como é o jogo. Com 32 Mega (uau!), Donkey Kong Country é ação para um jogador. Totalmente regenerado, o gorila agora é um herói que enfrenta perigos em cavernas, minas, debaixo d'água e até em ambientes totalmente estranhos para um símio, como montanhas nevadas. Tudo isso acompanhado de um mascote, o macaquinho Diddy Kong. Por enquanto, é só o que a Nintendo divulga sobre o game. O jeito é babar com as fotos e torcer pra novembro chegar logo.

Donkey Kong, quem diria: dez anos depois, ressurgindo como herói e num jogo de alta tecnologia

Visual inacreditável: personagens parecem bonecos de massa

Os detalhes do cenário até parecem tirados de fotografia

Diddy Kong é o companheiro de DK numa aventura cheia de passagens secretas

SNES/MEGA/GAME BOY/GAME GEAR

ACCLAIM/LUTA
LANÇAMENTO: SET./EUA

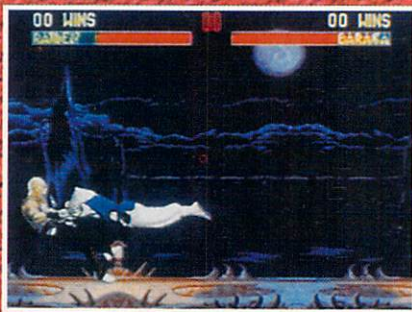
Novamente o mês de setembro será o mais aguardado pela tribo dos gamemaníacos. É nele que a Acclaim fará o lançamento mundial e simultâneo de Mortal Kombat 2 para Mega, Super NES, Game Gear e Game Boy. Tudo o que você está louco para saber sobre o mais aguardado lançamento do ano pode ser resumido da seguinte forma:

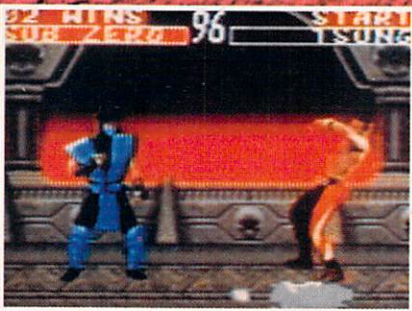
* As versões para videogame serão muito fiéis à original do arcade: terão os mesmos fatais, babalities, friendships e personagens secretos
* As versões para Mega e Super NES serão praticamente iguais e terão os mesmos lances cruéis que fazem o delírio da galera. Sem código, sem truque: rolando direto e igualzinho ao arcade. Desta vez, os fãs do Super NES não vão ficar chupando o dedo
* Por causa da limitação de memória, as versões para Game Boy e Game Gear terão apenas 8 personagens: Liu Kang, Mileena, Kitana, Sub-Zero, Scorpion, Reptile, Jax e Shang Tsung

Pena que a gente não mora nos States. Lá, a Acclaim vai fazer uma milionária campanha publicitária para o lançamento do jogo, com propagandas em cinema, rádio e TV. O buxixo começa já em agosto, pra deixar todo mundo com água na boca. Enquanto isso, aqui no Brasil, o jeito é ficar ligado na sua Ação Games e conferir tudo o que vai rolar sobre o mais aguardado lançamento do ano.

SUPER NES

Está aí: a realidde nua, crua e sangrenta de MK2 aparece sem cortes para SNES. Com isso, esta versão consagra-se como a melhor para videogame

MEGA DRIVE

A Acclaim promete uma versão com qualidade gráfica muito superior à de MK 1. Os detalhes do cenário e as cores estão mais fiéis ao arcade

GAME GEAR

A característica mais trabalhada nesta versão foi a jogabilidade. Todos os movimentos originais dos personagens foram preservados. Dá até pra fazer combos

GAME BOY

Embora seja a versão mais pobrezinha de todas, a de Game Boy mereceu toda atenção da Acclaim e procura reproduzir os movimentos e postura dos personagens com a maior fidelidade possível

PREVIEW

Mad Dog 2

SEGA CD

AMERICAN LASER GAMES - TIRO
LANÇAMENTO:OUTUBRO/EUA

Taí outra chance de mostrar que você é rápido no gatilho. Mad Dog 2, co-entitulado The Lost Gold, traz seqüências de ação mais longas e movimentadas que a primeira versão. No Sega CD, ao contrário do arcade e da futura versão para PC, pode-se jogar em dupla. Outra vantagem é que dá pra usar o joystick, a Menacer ou a pistola Gamegun. Um bom teste para os reflexos.

A versão para Sega CD terá resolução um pouquinho menor que esta foto, tirada do filme. Mas dá pra ter uma idéia do que você tem pela frente

The 11th. Hour

PC/CD-ROM

VIRGIN - ADVENTURE
LANÇAMENTO:OUTUBRO/EUA

O que poderia acontecer 70 anos depois de The 7th. Guest? A resposta está neste game, que rola na mesma e sinistra mansão de Henry Stauf, palco da versão anterior. Caindo aos pedaços de tão velha, a casa é investigada pelo repórter Carl Denning Jr, que procura pistas do desaparecimento de sua namorada. Os 22 tenebrosos cômodos da mansão, que já pregaram muitas peças em The 7th Guest, estão agora com um look decrépito e muito mais impressionante. A estrutura do game continua bastante investigativa, com quebra-cabeças e caças ao tesouro. E no meio disto tudo, claro, muitos sustos.

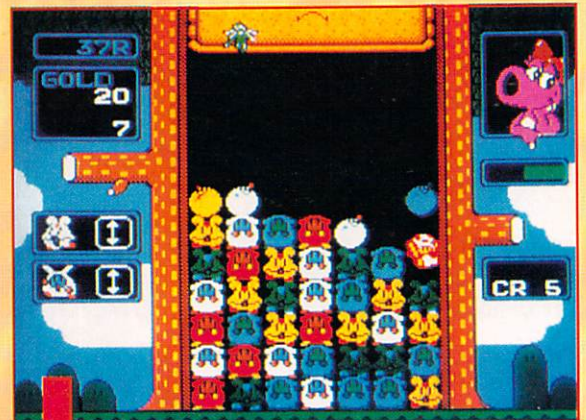
Heeeeeeelp! Os fantasmas da casa de Stauf, como sempre, são muito amistosos

As surpresas pintam de todos os cantos. Até de um insuspeito tubo de pasta de dentes...

Wario's Woods

NINTENDO

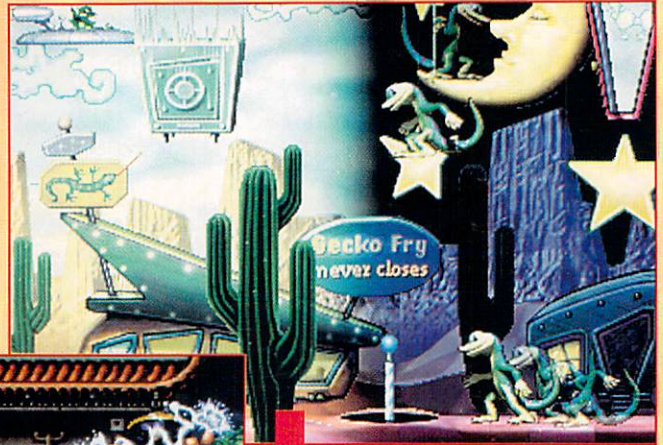
NINTENDO - ESTRATÉGIA
LANÇAMENTO:NOVEMBRO/EUA

Este é o único game progamado pela Nintendo para o 8 bits até o final do ano. E, cá entre nós: não poderia ser mais original não? Wario's Woods é mais uma variação do esgotado esquema Tetris, Dr. Mario, Yoshi's Cookie e Cia. Limitada. Em lugar de biscoitos, pílulas ou peças geométricas, o jogador manuseia bombas que caem do alto da tela. O objetivo é detonar com as criaturinhas controladas pelo vilão Wario. Em nome dos milhares de fãs do console, queremos dar um puxão de orelha na Nintendo: já que se fazem poucos games para o console, que pelo menos eles sejam um pouco originais.

Mais um game estilo Tetris. Este papo já cansou!

Gex

3DO

CRYSTAL DYNAMICS - AÇÃO
LANÇAMENTO:NOVEMBRO/EUA

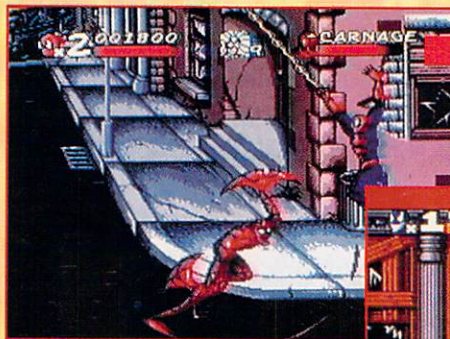
Se o 3DO precisava de um personagem famoso, acaba de encontar seu mascote: Gex, uma lagartixa tagarela, encrenqueira e muito cool. Sugada para dentro de sua própria televisão, Gex passa a viver num mundo muito louco, habitado por personagens de cinema e TV. Numa dessas, ela vai parar em cenários tão variados como os dos filmes de kung fu ou dos futuristas tipo Buck Rogers. Gex usa suas patas aderentes para escalar paredes, a enorme língua para caçar insetos que ficam dando bobeira e a cauda para combater inimigos. O visual dispensa comentários: bonito e bem-feito como costumam ser os games do sistema. O destaque vai para a parte sonora, que tem diálogos engraçados e muitas piadas.

Bem-humorado, bonito e relax: o tipo do game que estava faltando para o 3DO

Quem disse que lagartixa não salta? Pelo menos a Gex pula feito perereca

Spider-Man & Venon: Maximum Carnage

SNES/MEGA

ACCLAIM - AÇÃO
LANÇAMENTO:OUTUBRO/EUA

Quem se liga nos personagens Marvel não pode perder Maximum Carnage. O game será, no mínimo, um arraso. Tudo a ver com o astral dos quadrinhos, não só no visual mas também em matéria de trilha sonora. As músicas que embalam a aventura são da banda Green Jelly: rock pesado e ao mesmo tempo satírico, debochado. Os jogadores poderão escolher entre Spider-Man e Venon, e dependendo do personagem a história toma rumos diferentes. Captain America, DeathLok e Black Cat também aparecem para dar uma força aos protagonistas.

Dependendo do personagem escolhido, a história toma rumos diferentes

Pow! Tum! Splash! É a linguagem dos quadrinhos dando um pique todo especial ao jogo

Outros personagens Marvel, como o Capitão America, surgem para ajudar a dupla

PREVIEW

The Flintstones

SNES/MEGA/GAME BOY

OCEAN - AÇÃO
LANÇAMENTO: OUTUBRO/EUA

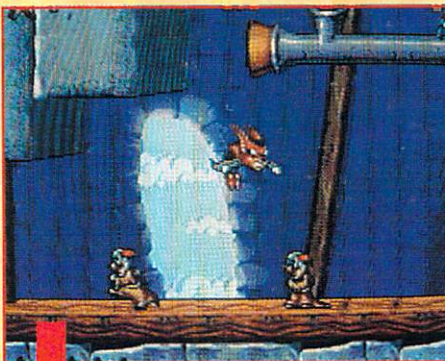
Depois do megassucesso do filme, não podia dar outra: uma nova aventura dos Flintstones está saindo para videogame. O jogo explora as hilárias tiradas que fizeram a galera rachar o bico no cinema, como o original cortador de grama de Fred: uma enorme lagosta. Ou o temperamental digestor de lixo da pia: um guloso (e nojento) dinossauro. Fred e Barney também alopram em seus carros - Flintmobile e Rubblemobile - enquanto tentam despistar a polícia de Bedrock. É isso aí: assista o filme, ouça a música, compre os bonequinhos e jogue o game. Uma overdose de Flintstones está a caminho.

Pena... a Ocean só divulgou uma fotinho da versão para o Super NES. Bem parecido com o filme, não?

Aero the Acrobat 2

SNES/MEGA

SUNSOFT - AÇÃO
LANÇAMENTO: NOVEMBRO/EUA

Pelo jeito, a Sunsoft foi tão bem-sucedida com seu morcego-mascote que resolveu repetir a dose. Está saindo do forno a segunda aventura de Aero Acrobat, repleta de novos movimentos e habilidades para o personagem. Agora ele pode fazer coisas como atravessar o chão feito uma furadeira ou agarrar objetos. Nos sete mundos do game, Aero explora 30 níveis cheios de surpresas e passagens secretas. Pena que o argumento da segunda aventura seja tão pouco original: o vilão Edgar Ektor, ressuscitado da primeira versão, rapta a namoradinha de Aero e... o resto você já pode imaginar.

Na versão para Mega, cenários bem detalhados e cores fortes

Na de Super NES, um personagem ligeiramente maior

Mega Man - Wily Wars

MEGA

CAPCOM - AÇÃO
LANÇAMENTO: INDEFINIDO/EUA

Quem diria: um dos personagens símbolo dos games para consoles Nintendo saindo para Mega Drive! E este pode ser apenas o começo de uma longa saga. Mas para a estréia do personagem num console da Sega, a Capcom não economizou: desenvolveu uma versão diferente das anteriores e com algumas armas inteiramente novas. No mais, a história se repete: Mega Man enfrentando uma legião de robôs criados pelo incansável, indestrutível, inoxidável Doutor Wily.

Quem diria: Mega Man no Mega Drive

Na nova versão, o herói-robô ganha armas diferentes

PREVIEW

Virtual Bart

SNES/MEGA

ACCLAIM - AVENTURA
LANÇAMENTO: OUTUBRO/EUA

Este Bart só apronta. Em seu próximo game, o encapetado garoto é apanhado por uma máquina de realidade virtual da feira de ciências do colégio. Resultado: ele é obrigado a viajar por seis mundos, um mais doido que o outro, onde assume formas estranhas como a de um dinossauro ou de um sobrevivente da explosão atômica. Como já é tradição nos games dos Simpsons, os jogadores se vêem nas situações mais estranhas: atirar tomates e ovos na foto da classe do colégio, descer de pára-quedas feitos de fralda, enfrentar um inimigo feito de sorvete e outras maluquices. Vamos torcer para que este jogo tenha mais ação e menos "pensação" que os anteriores.

Bart não consegue sair da máquina de realidade virtual

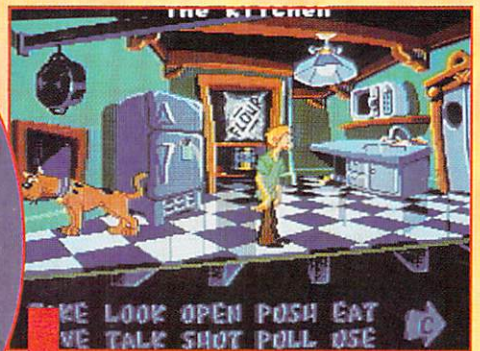
Um dos mundos é a Pré-História, onde o garoto vira dinossauro

Scooby Doo

MEGA

SUNSOFT - ADVENTURE
LANÇAMENTO: DEZEMBRO/EUA

Além de marcar a estréia de Scooby, Salsicha, Daphne e Cia. Limitada em videogame, este jogo tem outra novidade: o estilo parecido com as adventures para PC. Você comanda as atitudes dos personagens através de um menu de verbos - comer, andar, abrir, etc.. É você que determina o andamento da história e, claro, para isso é preciso usar muito a cuca. Em vez de fases, o game tem três episódios: cada um correspondendo a uma investigação.

O jogador comanda as atitudes de Salsicha através dos verbos

A dupla não poderia dispensar uma boquinha na cozinha, não é mesmo?

Great Circus Mistery

MEGA/SNES

CAPCOM - AÇÃO
LANÇAMENTO: INÉDITO/EUA

Pela primeira vez, Mickey protagoniza uma aventura em videogame acompanhado de sua eterna namorada Minie. Mistério no circo: os artistas sumiram. Mickey, que não dispensa um bom caso policial, dispõe-se a investigar o fato e leva Minie a tiracolo. Com 12 Mega, cenários bem-feitos e ação para dois jogadores simultâneos, o game faz mais a cabeça do público infantil. Para facilitar, os personagens podem usar três trajes: alpinista, caubói e caça-fantasmas.

Versão SNES

O traje caubói dá direito a um cavalinho de pau para correr mais

Versão Mega

Cenários bonitos, música no capricho... é o padrão Disney de qualidade em jogos

Bonk's Adventure

SNES

HUDSON SOFT/AÇÃO
LANÇAMENTO: JULHO/JAPÃO

O hilário homem das cavernas estréia no Super NES após fazer sucesso no Amiga e no PC Engine. Com 12 Mega de memória, Bonk's Adventure é um cart de ação com pitadas de raciocínio. A grande diferença para as versões anteriores é a presença de três balinhas coloridas (azul, vermelha e amarela). Ao comê-las, Bonk muda de tamanho. Ele vai de gigante a anão em segundos.

São seis fases que rolam nos lugares mais malucos. Não é papo furado! Saque só: nosso herói escala a Torre de Tóquio, vai para a lua e até dá um rolê dentro de um monstrão. Xarope, né? Nada como ser versátil! A única dúvida que fica no ar é como Bonk consegue ir do estômago de uma criatura até os buracos da lua. É, o game deve ser o maior barato mesmo.

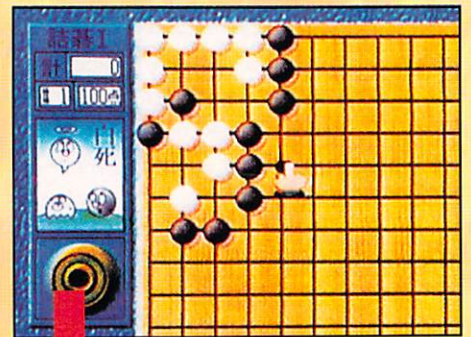
Um ser mutante. Veja o que acontece com Bonk ao comer os três tipos de bala

Viagem ao fundo do corpo de um monstro

Go

3DO

M-TECH/JOGO DE TABULEIRO
LANÇAMENTO: AGOSTO/JAPÃO

Go é um milenar jogo chinês de tabuleiro. Faz sucesso em vários países ocidentais, principalmente na Alemanha, mas é pouco conhecido no Brasil. São sempre dois jogadores, um com as brancas, outro com as pretas. O objetivo é ficar sem nenhuma peça, colocando todas elas no tabuleiro. Para tirar as pedras do adversário, basta fazer um sanduíche delas (com duas peças pretas nas extremidades e quatro brancas entre elas, por exemplo). Go é um jogo instigante que chega ao 3DO para divertir toda a família.

A interação é do tipo mouse. Para quebrar o gelo, umas animações no lado esquerdo da tela

Shadow of the Beast 2

MEGA CD

VICTOR/ADVENTURE
LANÇAMENTO: JULHO/JAPÃO

Os japoneses finalmente poderão curtir a segunda versão do clássico Shadow of the Beast em CD. Cortesia da Victor, o game é quase idêntico ao bom Shadow 2 de Mega Drive. Os cenários foram melhorados com detalhes gráficos de primeira. O som já era legal: ficou demais. No Japão, o CD sai com a voz original em inglês e legendas em japonês. Resta saber se o game sairá também para Sega CD. Fique na torcida.

A vida no meio do mato não é fácil

Os chefes torram a paciência. Guarde suas energias e mande ver

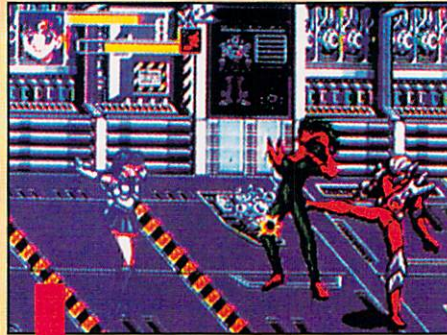
PREVIEW

Sailor Moon

MEGA DRIVE

BANDAI/LUTA
LANÇAMENTO:AGOSTO/JAPÃO

O desenho animado mais popular entre as garotas japonesas virou game. Sailor Moon é um jogo de luta tipo Streets of Rage, com scroll horizontal e toneladas de inimigos. A diferença é que, para a alegria dos marmanjos, só dá pra jogar com a mulherada. Mas a força feminista não pegou tão pesado assim. Há inimigos masculinos e femininos. Só que todos parecem pertencer à agência Elite de modelos, são tão bonitos...

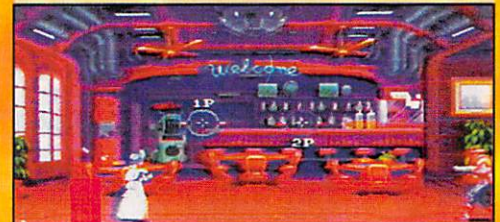
O destino da humanidade está nas mãos de cinco charmosas adolescentes. De pacatas ginasiais, elas se transformam em verdadeiras guerreiras. E daí o pau come solto. Se você é homem e não está gostando nem um pouco deste papo de lutar só com garotas, azar o seu. Sailor Moon é um game de luta bem legal.

Quando não der para usar o charme feminino, apele para um pontapé

O game é bastante fiel ao desenho animado. Se você nunca nem ouviu falar na coisa, eis uma ótima oportunidade para conhecê-lo

Wild Guns

SNES

NATSUME/AÇÃO
LANÇAMENTO:AGOSTO/JAPÃO

Nos tempos do faroeste, Clint e Annie foram escalados para acabar com a festa dos bandidos da cidade. Assim é Wild Guns, game com uma ação pra ninguém botar defeito. Os personagens utilizam metralhadora, granada e espingarda e podem aliar-se para combater os inimigos. Só dois probleminhas: as fases são um pouco curtas e, cá entre nós, você já viu este papo de game com faroeste antes, né? Mesmo assim, uma ótima pedida.

O "saloon" é um dos cenários deste faroeste em forma de game

Smash TV

GAME GEAR

ACCLAIM/AÇÃO
LANÇAMENTO:AGOSTO/JAPÃO

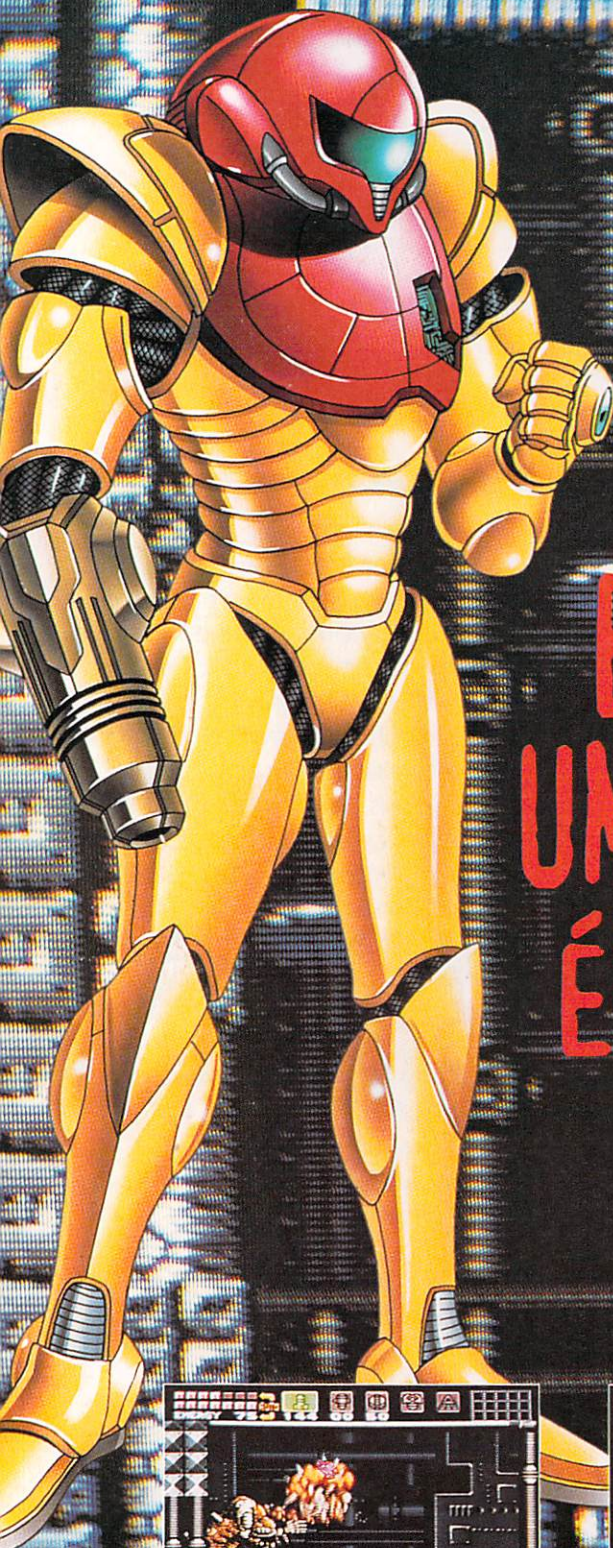
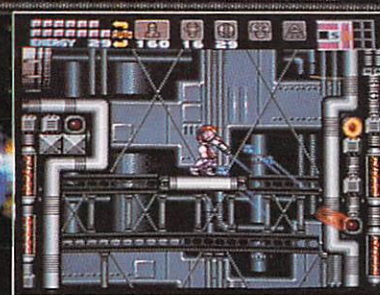
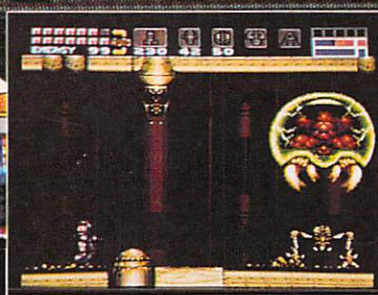
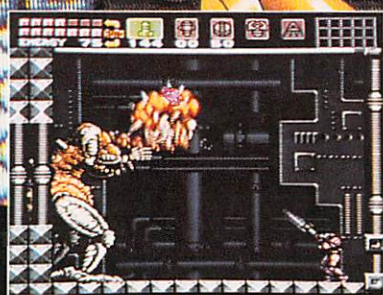
Velho conhecido de quem se amarra em detonar games de tiro no Super NES, Smash TV chega ao portátil da Sega. O cart tem 2 Mega de memória para reproduzir a rapidez do jogo original. Para quem não está ligado, o lance é o seguinte: você estrela um programa de TV e deve matar para não morrer. Simples, não? Só porque você quer! Smash TV deve ser o cart que tem mais inimigos por centímetro quadrado da história do videogame.Alguém se habilita?

O futuro é dos mais rápidos...no gatilho. Seja rápido pra não dançar

Coca-Cola Kid

GAME GEAR

SEGA/AÇÃO
LANÇAMENTO:AGOSTO/JAPÃO

A união entre a Sega e a Coca-Cola rendeu um game de ação bem legal. A trama se passa no verão de 94. A linda professora de Cokie, o personagem principal, é seqüestrada e ele deve resgatá-la. Para tanto, Cokie enfrenta vários inimigos em fases com scroll horizontal. Depois do McDonald's, agora é a vez da Coca-Cola injetar uma grana na Sega. Para a alegria dos gamemaníacos.

A crítica americana não tem dúvidas: com Super Metroid, a Nintendo Playtronic lançou o maior desafio em games de todos os tempos. Desta vez, você precisa guiar a caçadora de recompensas Samus Aran pelo sinistro planeta Zebes atrás dos agentes de Mother Brain que roubaram o último Metroid do centro de pesquisas espaciais. Sua estratégia e raciocínio têm que ser perfeitos, porque criaturas cavernosas e armadilhas mortais estão esperando sua falha. São 24 mega de pura adrenalina para você descobrir do que seu SNES é capaz. Bateria de memória que salva até 3 jogos, gráficos estonteantes e 3 finais diferentes revelam o enigma dependendo do seu desempenho. No planeta Zebes, os erros são pagos com a vida. Entendeu agora porque só os melhores jogam aqui?

PLAYTRONIC
SUPER METROID
só para
Nintendo
PLAYTRONIC
Nintendo
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
THE Best
play Here
Nintendo
PLAYTRONIC

DICAS

Sonic 3 — MEGA

Seleção de Fases - Plugue o cartucho e ligue o videogame. **Na tela em que as vozes cantam "Segaaaa..." espere o momento em que Sonic começa a se mexer e faça rapidamente a seqüência ↑ duas vezes, ↓ duas vezes e ↑ quatro vezes**. Você tem só 2 segundos, por isso é bom memorizar e treinar bastante. Se os comandos forem feitos enquanto Sonic se mexer, soará o som de uma argolinha. Aí, na tela de apresentação, aperte ↓ para acessar a opção **Sound Test**. Surpresa! Você acabará achando uma tela para a seleção de fases.

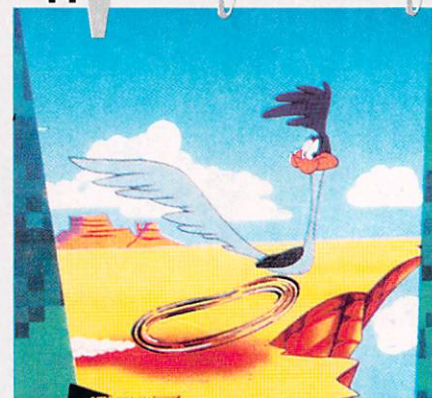
Debug Mode (conhecido também como Truque das Mil Faces) - Depois de fazer o truque anterior, escolha qualquer fase, **segure o A e dê Start**. Você será mandado para a fase escolhida. Se os números do Score estiverem embaralhados, o truque funcionou. Aí é só usar **B para transformar Sonic em qualquer objeto, A para mudar os sprites da tela e C para duplicar.**

SuperSonic - Se você já acionou o Truque das Mil Faces, é bico virar SuperSonic. Basta se transformar em televisor, copiar uma meia dúzia e pular em um deles. Tá feito!

Seleção de Fases com Game Genie - Quem tiver o Game Genie pode usar o código **AA6T - AAXC.** Em seguida, basta escolher o Modo 1 Player e acessar direto a Tela de Seleção de Fases.

T.M.N.T tournament fighters — SNES

Lute como chefão - Dica chata de fazer, mas arrasadora nos resultados. **Ligue o Joystick 2** e, quando a tela de abertura aparecer, aperte nesse joystick a seqüência X, ↑, Y, ←, B, ↓, A, →, X e ↑. Se o truque funcionar, você ouvirá o chefão Aska. Então, **vá para o Versus Mode e aperte ← com o Joystick 1**. Daí basta escolher o chefe.

Road Runner's Death Valley Rally — SNES

Códigos de Game Genie - Com eles, você resolve metade de seus problemas neste incrível jogo.

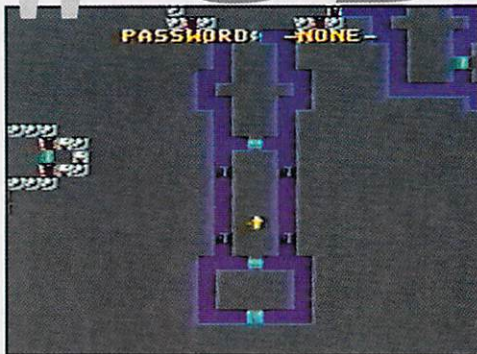
Proteção contra alguns tipos de ataques - **C2AC - 346F**

Vidas Infinitas - DDB2 - 4D64

Turbo sem precisar de alpiste - **DDC6 - 3D67**

Wing Commander The Secret missions — SNES

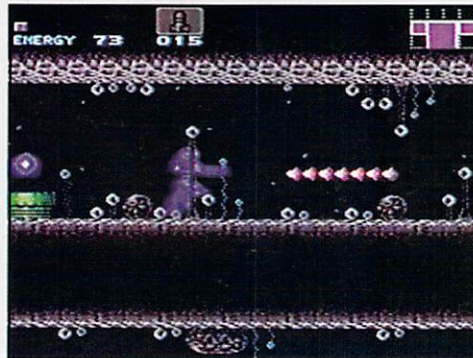
Tela de Opções - Uau! Se você curte este simulador, não tem do que reclamar. Use esta superdica e faça o que bem entender. Na Tela de Apresentação, pegue controle 2, **aperte e segure os botões L, R, Select e Start**. Daí aperte **Start no controle 1**. Você vai entrar numa supertela de opções. Dá pra escolher os sons e efeitos do game, tornar-se invencível e ir para a fase que quiser.

Wolfenstein 3-D
SNES

Mil truques- Que tal uma baciada de manhas para você liquidar os nazistas com um pé nas costas? Então vamos lá. Ligue o SNES e, imediatamente, pegue o controle 2 e segure o botão L. Continue segurando o L até a tela de apresentação pintar. Logo em seguida, pegue o controle 1 e comece uma partida no Modo Normal. Durante a partida, aperte Start para acessar o tela do mapa e faça os comandos abaixo para conseguir armas ilimitadas, invencibilidade, mapas completos das fases, pular fases ou TUDO AO MESMO TEMPO. Anote.

Armas ilimitadas: R, ↑, B e A.
Invencibilidade: B, ↑, B e A.
Mapa completo: A, A, ↑ e B.
Pular fase: ↑, B, R e B.

Battletoads & Double Dragon
NES

Mais vidas - Dica para aumentar o número de vidas de quatro para seis. Na tela em que você escolhe seu personagem, aperte ↑, A e B e, sem soltar, pressione Start. Moleza.

Super Metroid
SNES

Babas com Game Genie - Anote! Anote! Anote! Esses códigos de Game Genie são pra não esquecer mais, hein? Eles lhe dão um arsenal quase infinito das armas abaixo:

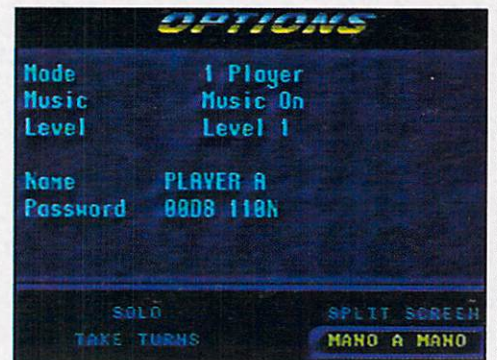
Mísseis - C288 - C5A7
Supermísseis - C28A - C9D7
Superbombas - 3CA4 - 45ØD
Hyper Gun desde o início do jogo - 62C5 - 14A6

Mega Man 3
GAME BOY

Passwords - Use estas senhas para ir direto ao que interessa. Iniciar o game já na segunda etapa com as armas dos quatro primeiros chefes: A1, B0, B1, C1, D1; Para ir direto ao confronto com o Dr. Willy: A0, B0, B2, C1, C2.

Stellar Fire
SEGA CD

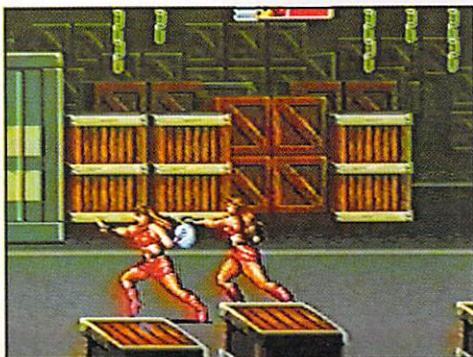
Pule fases - Esta manha faz com que você acesse a fase que bem entender neste game esperto. Na tela de apresentação, vá até a opção Difficulty Level e ajuste-a para Normal. Daí, aperte e segure os botões A, C e Start. Enquanto estes botões estiverem pressionados, aperte ↑. Você começará a ouvir umas buzinas. Cada uma destas buzinas representa uma fase. Assim, para ir à terceira fase, você precisa fazer a tal buzina soar três vezes. Com sete buzinas você vai direto para o fim do jogo!

Road Rash 2
MEGA

Qualquer moto - Uau!. Por essa você não esperava. Mas preste bem atenção nesta dica, que é complicada. Na Tela de Opções, escolha Set Player e, depois, Mano a Mano. Fique com o level que quiser. Depois saia e vá para Bike Shop e escolha qualquer moto. Volte para a tela de opções e escolha Set Player de novo. A seguir, selecione um modo de jogo à vontade. Selecione Take Turns e copie a password. Pronto, você já pode começar o game com a moto que escolheu. Dá pra fazer o mesmo truque no Modo 2 Player.

Streets of Rage 3

MEGA

Nove vidas - Interessou, né? Então confira: na tela de opções, ilumine o item Players. Aí pegue o **controle 2 e pressione juntos os comandos ↑, A, B** e **C.** Depois pegue o **controle 1 e coloque →.** Pronto! Agora é só aumentar o número de vidas até 9 e divertir-se.

Dois personagens iguais - Acabou a briga na hora de escolher os personagens: com este truque, você e seu parceiro poderão usar dois lutadores iguais. Na tela de opções, escolha o modo 2 players. Aí pressione ↓ e C juntos. Se você ouvir um barulhinho diferente, o truque funcionou. Então é só ir para a tela de seleção dos lutadores e escolher sua dupla predileta.

Micro Machines

MEGA

Vidas ilimitadas - Jogue até fazer calos nos dedos com este truque. **Na tela de apresentação, faça a seqüência B, ↓, C, ↓, ↑, ↓, ←, →.** E alopre com o seu carrinho.

The Lawnmower Man

SNES

Vidas Infinitas - Gostou do filme, mas achou o game difícil. Tudo bem, tente com vidas de montão. Comece o game e dê pause. Daí aperte **B, R, A, Select, Select, Y, A, B, Y, A, B. Solte a pausa e pause de novo. Agora aperte R, A, Select, Y e Start.** Pronto. Agora é só debulhar.

Space Harrier

GAME GEAR

Passwords - Que tal dar um rolê pelos estágios do game? Basta usar estas passwords bem curtinhas e mandar ver.

Fase 2 - EAGF
Fase 3 - CHFA
Fase 5 - DGBC
Fase 6 - HBGA
Fase 7 - FBHE
Fase 9 - BFHC
Fase 10 - HGDA
Fase 11 - AGEC

Zelda

GAME BOY

Truque do calote - Quando você estiver com pouca grana e precisar desesperadamente de um item, pode usar este truque muito sem-vergonha. Entre na lojinha, apanhe o item à venda e saia rapidamente. O vendedor ficará possesso. Por isso, caia fora e não volte tão cedo – além de lhe cobrar pela compra, ele vai dar-lhe uma boa lição.

Out of This World

3DO

Passwords - Anote-as para tentar sair do estranho mundo em que o jovem cientista se meteu ao explodir seu laboratório. Ah! mas fique ligado: estas passwords valem também para as versões de Mega e SNES.

1 - LDKD
2 - HTDC
3 - CLLD
4 - BFLX
5 - TFBB
6 - TXHF
7 - CKJL
Final - LFCK

Dicas

ToeJam & Earl 2 — Panic on Funkotron

MEGA

Curiosidade - Sabe o que acontece se você digitar o nome do jogo nas passwords? Então use **toEjAM + EArl** (prestando bem atenção às maiúsculas e minúsculas) e confira.

Chuck Rock 2

MEGA

Pule fases - Se de repente der vontade de fazer o game andar mais rápido, use este truque. **Basta pausar o game em qualquer momento e fazer a seqüência B, A, →, A, C, ↑, ↓ e A.** Após estes comandos, o game despausará sozinho. Aí torne a **apertar o Start e faça os comandos A e → juntos.** Vumm! Você acaba de pular de fase.

Top Gear

SNES

Passwords no Nível Pro - Contribuição quentíssima do paulista Sérgio Henrique dos Santos, de São Vicente (SP).

América do Sul - FOUR MEG
Japão - LEGEND
Alemanha - THE WORLD
Escandinávia - LETS RACE
França - ALCHEMY
Itália - A LOOPER
Inglaterra - CIASONAL

Robocop vs Terminator

MEGA

Manhas pra arrebentar - Você não imagina as loucuras que dá pra fazer com este jogo. **Basta iniciá-lo normalmente, pausar em qualquer momento e entrar com as seqüências abaixo.** Cada uma tem um efeito diferente e pode ser usada separadamente. Mas o grande barato é usar todas, uma após a outra, pausando o game antes de entrar com cada uma delas. Siga a mesma ordem que usamos para publicá-las.

54 vidas - C,C,A,A,B,B,C,C,A,A,B,B. Não estranhe: soará um barulho esquisito e você será mandado para uma tela com o rosto do programador do jogo. É só seguir à direita e você voltará à tela da primeira fase.

Mais violência - C,B,A,B,B,A,B,B,C,B, B,C,C,B,B,C,B,C,A,C,C,A,A,A,B,B,B,A,C,A. Aparecem novos inimigos e, quando abatidos, eles soltam gritos.

Todas as armas - A,C,C,C,A,B,B,A,C,C,C,A,B. Depois de soltar a pausa para reiniciar o jogo, aperte segure **↓, A, B e C juntos.** Enquanto mantiver os comandos pressionados, a seleção das armas ficará mudando. Solte os comandos quando aparecer a arma que você quiser usar.

Turbo - A,B,C,C,B,A,C,B,A,C,B,A,A,A,C, A,C,B,C,A,C,A,C,A,B,C,B. Seu Robocop ficará muito mais rápido.

After Burner

MASTER

After Burner foi um dos primeiros simuladores de avião de combate a fazer a cabeça da galera dos arcades nos anos 80. Por isso mesmo, foi um dos primeiros a migrar para os videogames de 8 bits. Bons tempos aqueles: qualquer alvo detonado já deixava a gente empolgado!

O game tornou-se um clássico e acabou pintando também para os consoles da Nintendo. O segundo game da série (After Burner 2, para 16 bits), decepcionou a moçada. Mas no início de 93 veio a versão 3, em CD, que recuperou um pouco o prestígio da série. Ela deu mais realismo ao caça F-14 Tom Cat.

Continues - Aperte 100 vezes a tecla Pause na Tela de Apresentação. A partir daí, em cada tela de Game Over, aperte ↑ e os Botões 1 e 2 ao mesmo tempo para acionar o Continue.

After Burner

NES

Invencibilidade - Mamata incrível que vale também para a primeira versão de Mega Drive – Acredite se Quiser! Aperte juntos os botões A e B, Select e Start. E pronto!

SUPER STREET FIGHTER 2
Capcom

Luta - 1 a 8 jogadores alternados ou 2 simultâneos

GRÁFICO ●●●●●
SOM ●●●●
DESAFIO ●●●●
DIVERSÃO ●●●●●
JOGABILIDADE ●●●
ORIGINALIDADE ●●●●

NÃO DEIXE DE SACAR OUTROS GOLPES DE SSF2 EM NOSSO ENCARTE ESPECIAL.

Amantes da pancadaria, a Capcom acaba de lançar o suprasumo dos games de luta para Mega e Super NES. Super Street Fighter 2 é tudo o que você poderia esperar de um cart de luta. São 16 personagens, cada um com golpes maravilhosos e personalidade própria. Super SF2 coroa com brilhantismo a trajetória do game mais copiado de todos os tempos, desde a versão original (World Warriors, de 91).

Para mostrar que os outros jogos são fichinha, a Capcom aprimorou seu game. E a última versão Arcade, Super Street Fighter 2 Turbo - mais rápido e com combos animalescos - já está pintando nos flipers de todo o Brasil. Será que virá Street Fighter 3 um dia?

Quatro cenas da apresentação do cartucho. Ryu se prepara para mandar uma magia. Cool!!!

A EVOLUÇÃO DE SF2

GRÁFICO ●●●●●
SOM ●●
DESAFIO ●●●●
DIVERSÃO ●●●●●
JOGABILIDADE ●●●●●
ORIGINALIDADE ●●●●●

Acompanhe a evolução de SF2 nessa seqüência de fotos da tela do Ryu nas diferentes versões. A) World Warriors (SNES), B) Turbo (SNES), C) Special Champion Edition (Mega), D) Super (SNES) e E) Super (Mega)

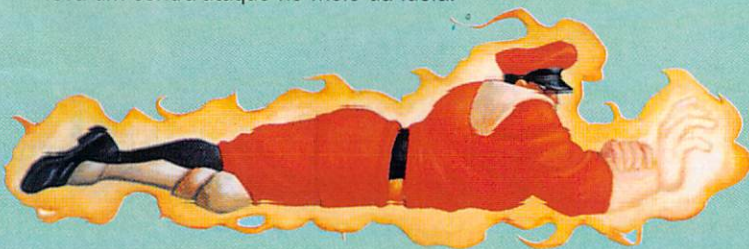
Avalanche de mega

A Capcom não economizou memória para reproduzir com fidelidade a versão do arcade: o cartucho de Super NES tem 32 Mega e o de Mega Drive é ainda maior, com 40 Mega. Todos os detalhes gráficos do arcade foram transportados e a jogabilidade também está muito boa. Só o som decepciona: não chega nem perto!

O grande atrativo deste Super SF2 são os quatro novos personagens: Cammy (Inglaterra), Fei Long (Hong Kong), T. Hawk (México) e Dee Jay (Jamaica). Cammy chega para acabar com a hegemonia de Chun Li. Fei Long é um Bruce Lee estilizado e T. Hawk faz o gênero "índio bonzinho". Já Dee Jay é um figuraço que se amarra em reggae, prestando uma homenagem a seu conterrâneo mais famoso (Bob Marley).

Novidades de montão

Super SF2 não é legal apenas por causa dos quatro novos. Os doze lutadores originais também mudaram: ganharam novos golpes e novas animações nos movimentos. Três bons exemplos são a magia de fogo do Ryu (novo comando), o Dragon Punch de fogo do Ken (com soco forte) e a nova animação (e comando!) da magia da Chun Li.

Mais que os próprios golpes, os combos é que estão fazendo a cabeça da moçada. Um combo nada mais é que uma combinação de golpes, desferidos em seqüência e que não podem ser defendidos. Simples, não? Complicado é acertar a mão nos combos, executando cada golpe ou movimento no segundo exato. Precisão é a palavra de ordem quando se fala em combos. Um único deslize e você erra. E ainda leva um contra-ataque no meio da idéia!

ENTENDA AS OPÇÕES

Super Battle - É o game normal, para um jogador. Você escolhe um personagem e vai enfrentando os outros, na ordem que a máquina escolher, até chegar ao chefão final, M. Bison.

Versus Battle - Dois jogadores se enfrentam com os personagens que quiserem.

Group Battle - Duas pessoas escolhem até oito lutadores e competem para ver quem vence mais. Há dois modos: Elimination (Mega e SNES) e Point Match (só no Mega). No Point Match, o computador atribui "X" pontos pelo seu desempenho. E vence quem somar mais pontos.

Tournament Battle - Um campeonato para até oito pessoas. Cada um escolhe um personagem e o computador escolhe os oponentes. Perdeu uma luta, cai fora.

Challenge - Um desafio com dois modos. No de Tempo (Mega e SNES), o barato é detonar o inimigo rapidinho. No de Score (só no Mega), vence quem acumula mais pontos nos 50 segundos de luta.

Mas pode tirar o cavalinho da chuva: é impossível destronar o staff da Capcom! Os caras conseguiram acabar com o Dhalsim em 6,4 segundos.

Ryu venceu. Mostre que você é fera e chegue lá também.

MEGA X SUPER NES

Afinal, qual versão de Super SF2 é melhor, a de Mega ou a de Super NES? Vale dizer que os dois cartuchos ficaram muito legais. Para não cometer nenhuma injustiça, a gente dividiu a avaliação nos seguintes quesitos: gráficos, som, jogabilidade e "extra" (diferenças que tornam uma versão mais ou menos interessante). Assim, cada um pode tirar suas próprias conclusões. Vamos lá:

Gráficos - Como de costume, o Super NES não decepcionou. A qualidade das imagens de Super SF2 é tão boa quanto as de SF2 Turbo. A grata surpresa ficou por conta da versão de Mega. A Capcom conseguiu reproduzir o arcade no cart para o 16 bits da Sega! Está tudo lá: abertura, golpes, animações e até um bônus (com uma brincadeirinha no final). Resultado: empate.

Som - Ficou muito aquém do esperado. As vozes do Mega são roucas e pouco nítidas, ruins mesmo. Já a digitalização das vozes no Super NES ficou melhor. Só que os caras cometeram uma falha grave: eliminaram o locutor que anunciava as batalhas (o famoso "Round 1, Fight!"). A música não é tão ruim quanto as vozes, mas também não inspira. Neste quesito, vantagem do SNES.

Jogabilidade - Super SF2 tem ótima jogabilidade. Para surpresa geral, a vantagem é do Mega. As respostas são mais precisas e o controle de seis botões se mostrou perfeito por ser quase idêntico ao Arcade. O cartucho de SNES tem boa resposta, mas é menos exato que o de Mega. Resultado: vantagem para o console da Sega.

Extra - As duas versões são muito parecidas, contando com cinco opções de jogo: Super Battle, Versus Battle, Group Battle, Tournament Battle e Time Challenge. Só que o Mega tem um modo de jogo a mais no Group Battle e no Challenge. Outra coisa legal no cart de Mega é que as opções aparecem lado a lado (na mesma tela), enquanto as do SNES vêm uma embaixo da outra, não podendo ser visualizadas na mesma tela. Além de levar essa vantagem, o cart de Mega é mais fiel ao Arcade: ao final das lutas, os personagens aparecem arrebentados, com sangue, o olho roxo etc. Na versão da Nintendo, pra variar, esses "detalhes" quase sumiram. Ponto pra Sega.

OS NOVOS LUTADORES

UMA GE

CAMMY

Rápida e marota, a inglesinha tem dois ótimos golpes especiais (Cannon Drill e Thrust Kick). Sabe usar bem as pernas e é bem mais sensual que a CHUN LI.

Seu cenário é um castelo medieval

O Thrust Kick é power: →↓↘ + chute. Pode ser acionado de perto ou de longe

DEE JAY

Gente boa, este dublê de músico e lutador. Rápido e dono de bastante ginga, Dee Jay tem magia, bons arremessos e um golpe inovador, com vários socos.

Festa na Jamaica. Pelo menos até o pau começar solto

Acione o Hyper Fist para atacar ou desviar de magias: ↓ 2s, ↑+ soco bem rapidinho

FEI LONG

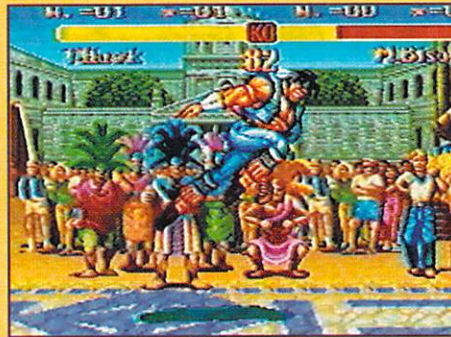
Lutador de Kung Fu nos moldes de seu ídolo Bruce Lee, Fei Long sonhava se tornar ator de filmes de artes marciais. Rápido e apelão, conta com bons arremessos.

Um templo de Hong Kong é a arena particular de Fei Long

O Rekka Ken é um soco múltiplo: ↓↘→ + soco. Repita o comando para ataques de tirar o fôlego

T. HAWK

Calmo índio de uma tribo americana, T. Hawk luta para salvar seu povo. Grandalhão, ele tem três golpes especiais, além de esganar seus pobres adversários.

Depois de sair dos States, sua "casa" é uma praça no México

Use o Thunderstrike para voar para cima do inimigo: →↓↘ + soco

RYU

Sua magia está com nova animação. Ele também ganhou uma magia de fogo

A boa e velha magia ganhou nova animação, mas o comando continua o mesmo (↓↘→ + soco)

CHUN LI

Sua magia está com outra animação, além de não correr a tela toda. Ganhou um chute para evitar os espertinhos que tentam pular por sobre sua cabeça. E seu mortal agora pega duas vezes antes de derrubar.

Use este chute forte para acertar bem na cara do inimigo

GUILE

O Sonic Boom mudou totalmente e o facão voltou ao que era no início: derruba logo no primeiro ataque. Pra variar, piorou um pouco.

Sua magia (← 2s, → + soco) ficou bem diferente. Até parece que ele lança duas lâminas...

RAL NA GALERA

Confira as principais mudanças nos 12 personagens que estão na batalha desde o SF2 original

KEN

Ganhou o Dragon Punch de fogo, que pega três vezes. Em compensação, ficou um pouco mais fraco.

Sua giratória no alto (pule e aperte ↓↙← + chute) desce meio torta

BLANKA

Ganhou uma bolinha que pula magias. A bolinha para cima agora sobe rodando e cai em pé (e não rodando como antes).

Se o Ryu mandar uma magia, salve-se com esta bolinha: ←2s, → + chute

E. HONDA

Seu Sumo Smash agora derruba na primeira. Já o tapinha leva menos tempo para ser acionado, o que é bem legal.

Ande pra cima do inimigo e aperte soco o mais rápido que puder

DHALSIM

O Yoga Teleport ficou bem mais fácil de acionar: agora só pede dois botões. O Yoga Fire queima mas não derruba o inimigo. Pode parecer ruim, mas é legal para usar nos combos; você solta um Yoga Fire e já detona outro golpe na seqüência.

Suma e apareça onde bem entender com um dos quatro Yoga Teleport

ZANGIEF

Ganhou um pilão triplo com chute (que acerta duas vezes) e um pilão de longe (que pega o inimigo e bate no chão). Mas perdeu sua incrível giratória rápida. E um lance engraçado: ele se atrapalha quando erra o pilão triplo de longe.

Se alguém chegar muito perto, use o Syberian Supler: ele dá conta do recado

VEGA

Várias animações novas. Ganhou novos socos, chutes e o Sky Claw (quando ele voa e enfia a garra no cara). Agora Vega não fica dependurado na grade da sua tela, fazendo com que o adversário não saiba onde ele irá cair.

Surpreenda o inimigo vogando-o no chão com o Wall Liap: ↓2s, ↑ + Chute. Perto do adversário, aperte Soco Forte

BALROG

Ganhou o Buffalo Head Butt, uma ótima cabeçada para fugir de magias ou pegar os caras que vierem por cima. Seu direto derruba!

Derrube com o direto: ← 2s, → + Soco

SAGAT

Vem com um poderoso chute na cara e uma ótima voadora com soco. As magias estão mais rápidas e o Uppercut derruba na hora.

O Tiger Knee (joelhada dupla) ainda é uma ótima pedida: ↓↘→↗ +chute

M. BISON

O chefão agora tem o Devil Reverse, um contra-ataque poderoso. Para atacar, uma joelhada bem esperta.

A Tesoura foi melhorada. Agora ela derruba quando pega pela segunda vez ← 2s, → + Chute

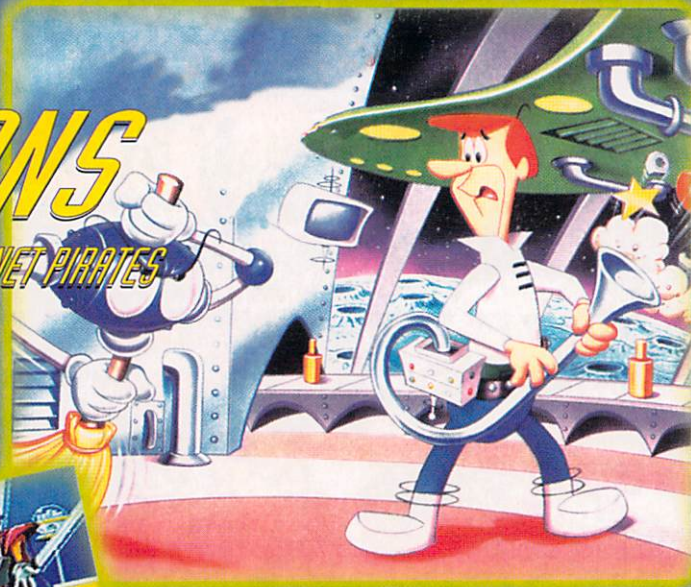
THE JETSONS INVASION OF THE PLANET PIRATES/Taito

Ação - 1 jogador
8 Mega

GRÁFICO	●●●●●
SOM	●●●
DESAFIO	●●●●●
DIVERSÃO	●●●●
JOGABILIDADE	●●●●●
ORIGINALIDADE	●●●●

O game tem tudo para agradar os fãs da série por sua boa jogabilidade e desafio chocante

COMANDOS

A	Pular e usar o P.O.P.
B	Pular
Y	Usar o P.O.P.
L ou R	Correr

Na tela de apresentação pinta a convocação de George. O futuro da humanidade está em suas mãos. Salve-nos!

Os Jetsons são um dos maiores sucessos do elenco da Hanna-Barbera. Estão no ar há bastante tempo e finalmente agora aparecem num game para o Super NES. A estréia da mais simpática família do futuro não poderia ser melhor. Os gráficos são excelentes, com uma grande variedade de cenários. A trilha sonora cumpre o seu papel, mas o melhor de tudo é o desafio: simplesmente arrasador! Prepare os dedos e dê o melhor de si nesta aventura. Sua recompensa serão horas da mais pura diversão. Aproveite!

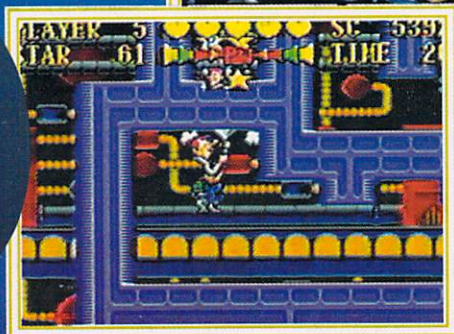
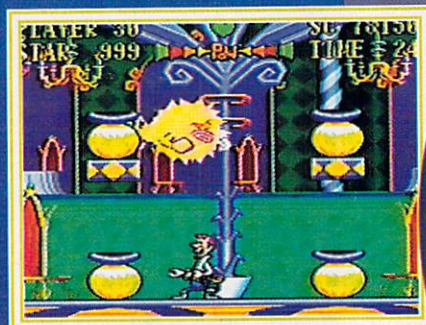
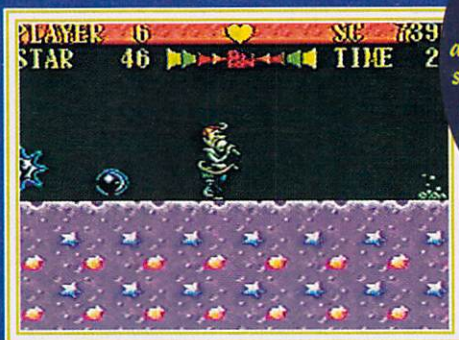
HERÓI POR UM DIA

Tudo vai bem no lar dos Jetsons até a inesperada aparição do Capitão Zoom. Os motivos da visita não são nada animadores. Ele conta que o mundo de Zora, líder de um grupo de piratas espaciais, sofreu um terrível desastre ecológico. Por causa desta tragédia, a maléfica alienígena e seu bando invadiram a Terra para roubar alguns recursos naturais do planeta. George é convocado pelo Capitão a enfrentar os terríveis piratas. Sua única arma será o Pneumo-Osmatic-Precipitator (P.O.P.) uma espécie de superaspirador. A máquina serve para sugar inimigos ou jogá-los longe. Além disso, serve para George se locomover e respirar debaixo d'água. Dá para subir paredes, andar dependurado pelo teto etc. Numa situação como essas, até um medroso notório como George tem que se superar– afinal ele tem seus filhos para criar e, se for bem-sucedido, eles vão se orgulhar para sempre do seu feito. Ajude-o!

FASES CABULOSAS

Este cart é um prato cheio para aqueles que gostam de jogos com montes de itens e labirintos para explorar. São nove fases normais e quatro de bônus. O lance é fuçar ao máximo, pois o desafio é bem encardido. Dê uma sacada nos momentos mais importantes do game.

O P.O.P. quebra o maior galho. Dá pra sugar itens que estão do outro lado das paredes. Animal!

Para passar por esta passagem apertada, abaixe-se e use o P.O.P. É a maior moleza

Passe correndo na frente desta porta. Caso contrário você será sugado

Na oitava fase pinta este fantasminha pentelho. Espere que ele se divida, sugue um e jogue-o contra os outros. Aos poucos eles vão ficando menores

Embaixo d'água George só agüenta cinco segundos sem o P.O.P. na boca. Não marque!

Aqui o negócio é ser bem rápido. Vá pulando e abaixando o interruptor. No último, espere um pouco antes de sair fora

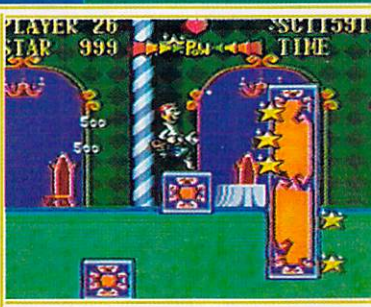
Fique esperto com a baleia. Ela te engole num piscar de olhos!

Não dá para sugar o morcego. Pegue uma caixa e jogue nele

A terceira e última aparição de Zora é animal! Esconda-se enquanto ela estiver girando, pegue uma das bolinhas e jogue quando ela parar. Se vencer, parabéns! É o final do game!

Pegue as caixas ou bichos e jogue-os em Zora assim que os outros objetos saírem da tela

Desvie dos raios de Zora e jogue os bichos quando ela estiver no canto da tela

Nas fases de bônus, o lance é ser rápido para pegar todos os itens. Dê um look no que rola

ITENS

Item	Descrição
Coração Pequeno	Vale 100 pontos adiciona energ
Coração Grande	200 pontos e para acumula
Estrela	20 pontos. C valem uma vida ex
1 UP	500 pontos uma vida ex
Power UP	Aumenta a potên do P.O
Time Out	Adiciona c segundos seu tem
Hambúrguer	200 pon
Hot Dog	80 pon
Coxa	50 pon
Queijo	30 pon
Tomate	20 pon
Banana	20 pon
Maçã	20 pon
Sorvete	100 pon
Abacaxi	300 pon
Diamante Pequeno	500 pon
Diamante Grande	2.000 pon

THE REN & STIMPY SHOW FIRE DOGS/T-HQ

Ação-1 jogador

GRÁFICO	●●●
SOM	●●●●
DESAFIO	●●●
DIVERSÃO	●●●
JOGABILIDADE	●●●●
ORIGINALIDADE	●●●●

O game é divertido. Faltaram telas diferentes e um desafio mais difícil

COMANDOS

A	Usar extintor/castor em "Firehouse" e item em "On the Job"
B	Pular
X	Pegar item, colocar item no caminhão e ativar os interruptores dos chuveirinhos
Y	Correr
L, R ou select	Mostra os itens que carrega/seleciona itens para serem usados

O objetivo da fase de bônus de "On the job" é levar sacos Gritty Kitty para um carrinho de areia. Levando 10 sacos, rola vida extra

FIRE DOGS

Uma das duplas mais alopradas do mundo dos games está de volta. Depois de zoar o barraco em Veediots para Super NES e Stimpy's Invention para Mega, Ren & Stimpy retornam para o 16 bits da Nintendo em Fire Dogs. O esquema de jogo continua esbanjando bom humor e alto astral, isso sem falar no jeitão dos personagens. São hilariantes! O game é bem apresentável, com bons gráficos e uma trilha sonora bem apropriada. Só o desafio é que ficou meio baba, mas mesmo assim, Fire Dogs é uma boa alternativa.

Nesta engraçada aventura, os dois disfarçam-se de dálmatas

Bombeiros fajutos

Tudo começa quando a atrapalhada dupla resolve entrar para o corpo de bombeiros. Para isso, eles precisam fantasiar-se de dálmatas usando uma tinta especial. Você comanda Stimpy, o gatinho gorducho, e tem que tomar cuidado para não ser descoberto pelo chefe - senão sobra aquela bifa. O game mostra o cotidiano dos soldados do fogo e a ação rola em dois momentos: The Firehouse e On the Job.

The Firehouse

Você está no QG e deve pegar oito objetos de trabalho e colocá-los no caminhão de bombeiros. Fique esperto: os chuveirinhos vão tirando a sua tinta e, se o chefe encontrá-lo sem as pintas, é a maior roubada. Seja rápido pois o tempo é limitado e, depois de colocar os objetos no caminhão, o chefe pede para trazer Ren, o cachorro magrelo. Fazendo tudo isto a tempo, você disputa uma fase de bônus em que o lance é pegar os sacos Gritty Kitty. Dependendo do seu rendimento, você descola uma vida extra.

Com as botas você não escorrega nas poças e assim dá para subir nesta escada

O castor serve para abrir as paredes que estão trincadas. Quebra o maior galho!

Pode pintar fogo no dormitório dos bombeiros: extintor nele!

Como bombeiros que prezam, prefira as barras para subir e descer. Assim você não perde tempo nas escadas

On the job

Agora você controla a simpática dupla para pegar com uma rede todos os objetos que caem dos prédios. São galinhas, relógios, estátuas, tijolos e várias outras doideiras. Os mais difíceis são a bola de boliche, o peso de 16 toneladas, o toco grande de madeira e - não estranhe - o leão marinho. Se algumas destas "coisinhas" cair na cabeça dos nossos bombeiros, é um abraço. Se você for bem rapidinho, pinta uma fase de bônus.

Use o visor do alto da tela para localizar os objetos que estão caindo. É difícil identificá-los

O guarda-chuva dá invencibilidade temporária e proteção para não ficar achatado

JAMES POND 3
OPERATION STARFISH
Electronic Arts
Ação-1 jogador

GRÁFICO	●●●
SOM	●●●
DESAFIO	●●●●
DIVERSÃO	●●●
JOGABILIDADE	●●●●
ORIGINALIDADE	●●

O game poderia ser mais dinâmico se não fossem as muitas subfases. Mais inimigos esquentariam o desafio

COMANDOS

Joystick configurável	
A	Correr
B	Pular
B segurado	Pular mais alto com molinha
C	Pegar/usar itens

O simpático peixinho começou sua vida de agente secreto plagiando James Bond, é claro. Em sua primeira aventura, as missões tinham nomes relacionados com as do carismático 007: For your Fins Only (Somente para suas barbatanas) e Fishfingers (Dedos de peixe). Nesta nova versão que a Tec Toy está lançando agora, o peixe-agente secreto vive uma aventura com apresentação que satiriza Star Wars e fases com o pique vaca-louca de Sonic. As argolinhas do porco-espinho viraram meias-luas e as rampas e loopings são buracos em queijos, montanhas de creme de banana(?!) e por aí vai. O game é regular e, como as etapas têm subfases que não mudam de cenário, você cansa os olhos e os dedos. A gente fuçou a primeira fase. Não fique acanhado e explore o restante, ok?

ITENS DESCOLADOS

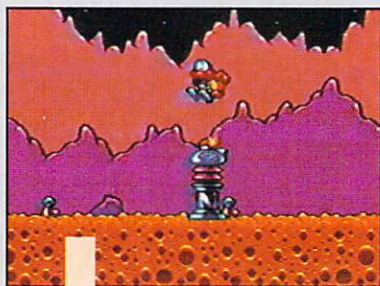
O perverso Dr. Maybe estava refugiado no Pólo Norte. De repente, minhocou uns planos terríveis para invadir a Moon Cheese e outros planetóides. Que original! Imediatamente o chefe de James Pond aciona o agente para desativar bombas e minas instaladas pelo vilão. O esperto peixe conta com a ajuda de itens curiosos: molas, dentaduras, armas que disparam maçãs, pesos, guarda-chuvas, frutas e pedaços de queijo para atirar no inimigos e muito mais.

Para pegar os itens, bata a cabeça nos bloquinhos, como em Super Mario, certo? A estrela repõe um pouco de energia

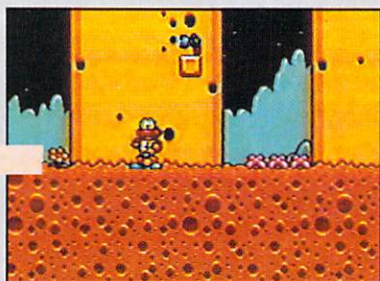
PARMESÃO CAMENBERT E OUTROS QUEIJOS

A primeira fase tem cinco subfases que rolam no mundo do queijo. Seus nomes são familares pra quem curte este delicioso alimento. Faça a fase por todos os lados fuçando bem as plataformas, crateras e árvores. Não dispense itens e pontos.

Como chegar ao alto? Quebre a TV para libertar o fantasma. Ele vai ajudá-lo a chegar até lá em cima, só para ter a tevê de volta

A caixinha de setas é importante para você poder escolher o caminho a seguir quando concluir as subfases

Vencer este robozinho é baba. Apenas pule em cima dele. Você muda de subfase

Na última subfase aparecem estas chaves para serem ligadas. Faça a fase por cima e depois volte batendo a cabeça nelas para ficarem verdes

Para enfrentar os ratinhos, nada melhor que uma arma de maçã. Pegue-a no bloquinho na segunda coluna de queijo. Mas alguns ratinhos também estão armados

Cenário novo na fase 2. Banana, pra que te quero.. O lance é o mesmo. Pegue itens e cuidado com as bombas e inimigos

THE PIRATES OF DARK WATER
Sunsoft
Aventura -1 jogador

GRÁFICO	4
SOM	4
DESAFIO	3
DIVERSÃO	4
JOGABILIDADE	5
ORIGINALIDADE	2

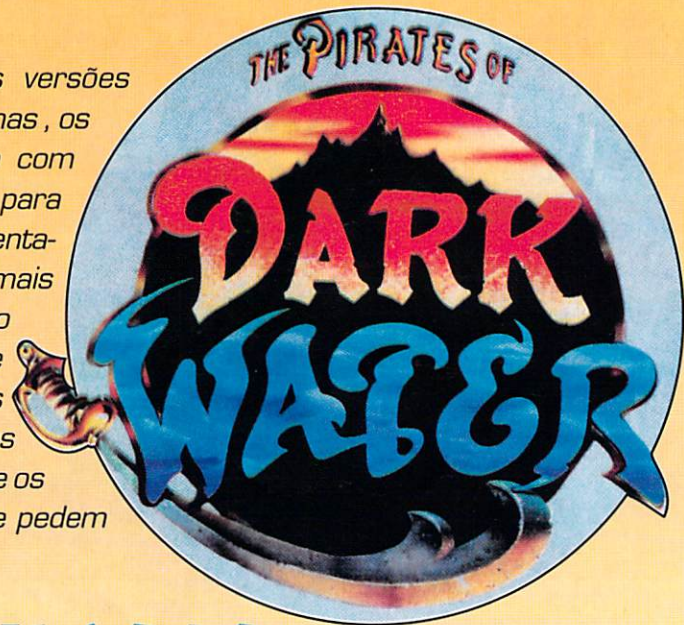
Bom visual, fases repletas de itens e passagens secretas. A novidade é o modo de se enfrentar o chefão final: nada de porrada

COMANDOS
CONFIGURÁVEIS

A	Atacar
B	Pular
B, no alto B de novo	Girar no ar
Dois toques no Direcional ↑+ A	Golpe especial com facas para os lados
C	Usar itens
Pause	Menu de itens

PASSWORDS
2 - IITBDIA
3- RIIAZIM
4- JESSICA
5- SCOOBYD
6- STOYODA
7 - SNLBBOR
8- ALARTUS
9- RADARAL

★ Aperte Pause e acione seu inventário. Se quiser mudar de personagem, vá no "call Niddler". O pássaro-macaco o levará embora e você escolhe outro personagem

Na eterna comparação entre as versões de um mesmo jogo para dois sistemas , os fãs do Mega marcam um ponto com The Pirates of Dark Water. Esta versão para Mega é melhor que a de Super NES, apresentada na edição passada. As fases são mais variadas, há pouca repetição de inimigos e o esquema do jogo tem uma pitada de adventure. Enfim, o jogo é mais criativo. Mas tem um defeitinho: as fases são muito longas e chegam a cansar os mais apressadinhos e os preguiçosos. Se você gosta de games que pedem muitos rolês, vale a pena.

ÁGUAS TENEBROSAS

O mundo de Mer foi invadido por um estranho ser que polui as águas de toda a região, além de povoá-la com criaturas tenebrosas e piratas malvados. Ren, Tula e Ioz têm a tarefa de salvar o mundo. Você pode encarar a missão com um dos três personagens. São nove fases que exigem fôlego e espírito fuçador. Mas nem todas têm chefes. O esquema é na base do sobe-e-desce plataformas. Armazene a maior quantidade possível de itens. Derrotando os chefes você ganha uma pedra preciosa e uma password. As jóias vão servir para encarar o chefe final.

O pai de Ren pede que o jovem salve Mer. Ele é o mais equilibrado dos três heróis

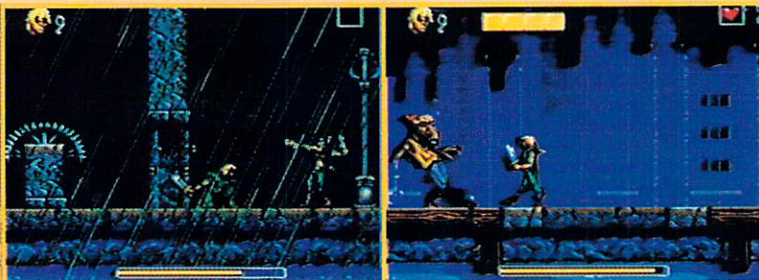
ESPIE ALGUMAS DAS LOOOOOONGAS FASES

Pandawa Jungle é a primeira fase. Salve a ilha dos macacos-pássaros. São muitas caixas de itens ao seu dispor. Use cipós e árvores. Os inimigos têm facas enormes. Saia fora das redes que liberam cocos na sua cuca. Todas as fases têm vidas (1up).Procure

A rainha dos macacos-pássaros foi presa e está em Port of Pandawa, segunda fase. Além dos itens, pegue chaves para abrir passagens dentro da própria fase. Você terá de libertar cinco bichinhos antes de salvar a rainha. O chefe é Konk. Fique abaixado no canto esquerdo dando facadas. A barriga é o ponto fraco

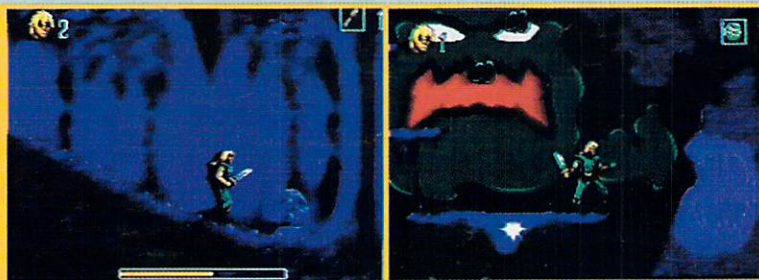
Citadel é a 3ª fase. O lugar é habitado por caveiras e bichos do tipo. Um espírito enfeitiçado toma conta do local. Entre em todas as paredes: passagem secreta tem de monte. Caveiras bem armadas protegem as caixas onde estão as chaves. No fim da etapa, outra pedra

Canibais, zarabatanas, pontes quebradas, asa-delta (?), cumes de montanhas e muitas passagens entre as pedras. É o que pinta em Bobo Mountain, a quarta etapa pra enfrentar. Tudo o que cai de cima tira energia. Seja ágil. Pule os três blocos de pedra para receber de Tork outra jóia

Janda Town, a cidade do porto. Percorra os navios ancorados à caça de itens. As chaves estão no mastro do navio. Os piratas são cabulosos, mas o chefe é baba. Joat é meio cavalo, meio qualquer coisa. Seja covarde e golpeie as costas e saia fora. Diamante à vista

Na quinta fase, Sunken Bridge, fique protegido nas colunas. As ondas sobem com a maré e você se ferra. Para conseguir chaves, quando a pontinha se quebrar, desça de diagonal. Fique abaixado quando vir uns caninhos que disparam. Rola outra pedra preciosa

Andorus é seu maior desafio. Esta fase 6 é difícil e longa demais. O cenário é subterrâneo. Você enfrenta aranhas e bichos e até um gênio que solta gelo. Faça a fase por baixo para sair na casa dos arqueiros. Etapa sacal mesmo! Seja esperto e pise no lugar certo. Mantus é o chefão. Detone e ganhe o diamante

A fase 7, The Maelstorm, está repleta de dragões estranhos e plataformas com roldanas. O chefe é Bloth. O facão dele tem um tamanho...Desvie dos barris que ele joga e fature a outra jóia

Dark Dwelleer's Lair. Última fase. Dê um rolezinho e logo pinta o chefão. Você só vê a cara do bicho. Para derrotá-lo, vá pulando as plataformas e coloque as pedras preciosas nos locais indicados

ITENS

Faca - Arma

Coxinha - Energia

Coração - Aumenta a barra de energia e completa um pouco

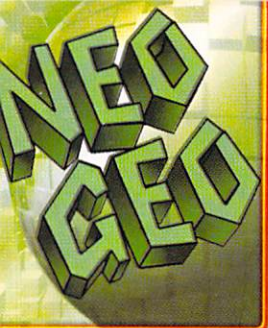
Moedas e botões - Servem como dinheiro para pagar por informações

Poção verde - Escudo circular

Poção vermelha - Trava o movimento do inimigo

Poção amarela - Proteção

1 UP - Vida extra

★ Dentro das fases rolam mensagens de pessoas que pedem grana e dão dicas do que você deve fazer. Os chefes também dão um alô

SUPER SIDEKICKS 2 - THE WORLD CHAMPIONSHIP

SUPER SIDEKICKS 2 - THE WORLD CHAMPIONSHIP
SNK

Esporte - 1 ou 2 jogadores

GRÁFICO	●●●●●
SOM	●●●●●
DESAFIO	●●●●
DIVERSÃO	●●●●●
JOGABILIDADE	●●●●
ORIGINALIDADE	●●●

O game tem pequenas falhas como a jogabilidade, pouco precisa em alguns momentos e o fato de os times não mudarem de lado depois do 1º tempo. Mas é um jogaço!

COMANDOS

ATAQUE	
A	Chutar para o gol/passe rasteiro
B	Passe alto
C	Passe curto

DEFESA	
A	Carrinho
B	Dividida
C	Mudar jogador

GOLEIRO COM A BOLA	
A	Passe rasteiro
B	Passe alto (com a mão ou o pé)
C	Passe curto (com a mão ou o pé)

GOLEIRO SEM A BOLA	
A	Pular
B	Espalmar
C	Mudar o controle para outro jogador

Se demorar muito, o goleiro automaticamente dá um chute

Em ano de Copa do Mundo não dá outra: é futebol o tempo inteiro. No embalo dessa euforia, a SNK lança um game que é um verdadeiro gol de placa. O visual é tremendamente realista, com direito a jogadores parecidos com os dos times de verdade. E não pára por aí: durante as partidas surgem animações bem legais como a do goleiro socando o chão, inconformado com o gol sofrido. Os efeitos sonoros são excelentes. Até exageraram: o barulho dos chutes parece um soco de um jogo de luta. O resultado final é dez!

O capricho começa nas animações. Depois do gol o lance é vibrar!

OPÇÕES ESSENCIAIS

Super Sidekicks 2 não tem opções inúteis, apenas as essenciais. São três níveis de dificuldade e três opções de língua: inglês, espanhol e japonês. Os tempos de jogo podem variar de 1 a 8 minutos e os laterais podem ser batidos com as mãos ou com os pés. Para jogar, você tem 48 times e dois modos de jogo: Game Start e Exhibition Game. Quando o seu jogador está numa boa posição de chute, aparece sobre ele a palavra Shoot. Quando pintar a palavra Chance é melhor ainda. Aperte A e a tela muda de posição. Você fica de frente para o goleiro e surge uma mira que é controlada pelo joystick.

EXHIBITION GAME

São partidas simples disputadas contra um amigo ou contra o computador. Ambos podem escolher o mesmo time e também dá para fortalecer a equipe no Team Power-Up: melhore defesa, ataque, habilidade do goleiro e muito mais. Assim como em Game Start, se a partida terminar empatada, surgem três opções: outro jogo (replay), disputa de pênaltis (penalty kick battle) ou prorrogação com morte súbita (sudden death playoff). Os pênaltis são um show a parte. Na tela a sua visão é colocada atrás da bola e de frente para o goleiro. Simplesmente chocante!

Quando aparecer Chance tem que ser jogo rápido. Seja preciso no joystick que depois é só correr para o abraço...

Você tem 48 equipes para escolher. Há times do mundo inteiro. Dez!

No escanteio, você controla o sentido do chute com o Direcional

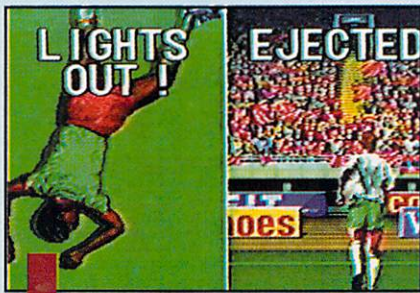
Nos pênaltis, o lance é escolher um canto e bater decidido. É a maior adrenalina!

KICKS 2

AMPIONSHIP

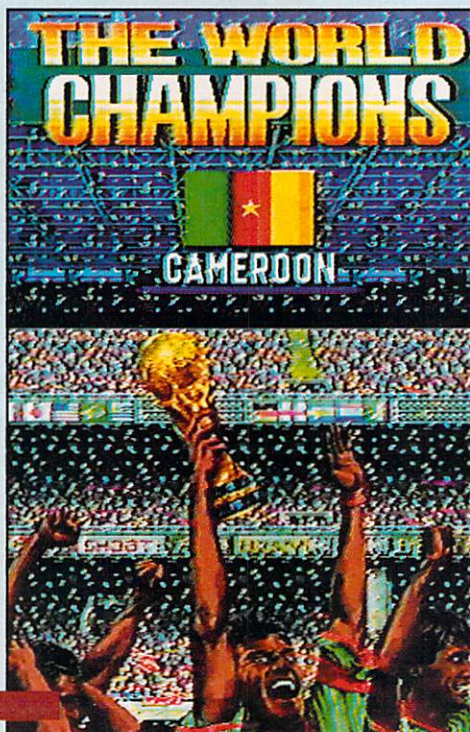
Escolha um destes sete itens para melhorar o rendimento de sua equipe. Uma boa opção é aumentar a habilidade do goleiro

O goleiro está inconsolável. Como diria um locutor, levanta que lá vem mais!

Outro lance engraçado é quando o juiz toma bolada. O cara vai pro chão e o jogo continua rolando

As jogadas desleais são punidas com cartão amarelo. Se reincidir, vai pro chuveiro mais cedo!

GAME START

É o campeonato mundial. A disputa começa depois que você escolhe um time. Aí rola um jogo eliminatório para a Copa. Se vencer, joga 3 partidas contra o seu grupo. Depois vêm as quartas de final, semifinais e a inesquecível final. O mais legal é que se escolher um time participante da Copa de 94, os jogos iniciais são contra os times do grupo de verdade. Animal! Além disso, no menu dos times aparece um gráfico que indica o rendimento da equipe em chute, ataque, defesa, velocidade e técnica. Também aparece o esquema tático de cada seleção. Na tela Team Power-Up, você escolhe um dos sete quesitos para fortalecer o seu time. Este modo só pode ser jogado por uma pessoa contra o computador.

Camarões são os campeões do mundo! Só mesmo no videogame acontecem estes "milagres"...

EDITORA
AZUL

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907-1990)

Diretoria
Angelo Rossi
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

AÇÃO GAMES

Diretor-Gerente: Carlos C. Arruda

REDAÇÃO

Editora-chefe: Regina Giannetti
Editor: Paulo Montoia
Editora de Arte: Sônia Regina Aversa
Editor Assistente: Roberto Guimarães
Editor Assistente de Arte: Iusse José Filho
Designer Gráfico: Tadeu Cerqueira Pereira
Diagramadores: Claudio Santos Albuquerque, João Ailton Oliveira Andrade, Simone Zucas
Redatores: Suzete Stimpel, Bento Abreu
Coordenadora de Produção: Érica Luísa Assan Câmara
Consultores - Angelo Ishi, Leonardo dos Anjos Santiago, Marcelo B. Massafeli Chin, Marcos Roberto de Lima Ioiô e Wagner P. Hernandez. **Ilustração de Capa** - Sérgio Carreras. **Tradutor** - Luís Fábio Marchesoni R. Mietto.

PUBLICIDADE

Diretor de Publicidade: Claudio Santos
Supervisores de Contas: Afonso Palomares, Fabio Gomes Dias, Ricardo Santos
Gerente: Luis Carlos Stein
Contatos: Marcelo Cataldi, Nádia Lappas, Reginaldo Andrade
Marketing Publicitário: Denise Terranova
Coordenadores: Antonio Perissinoto, Igor Assan, José Soares

COMERCIAL

Diretora: Vera Helena Mirandez Gomes
Gerente de Planejamento e Controle: Ariovaldo Carrera Dias
Gerente de Produto: André Felipe D'Amato
Gerente de Promoções: Sandra Galli Ponsoni

Diretor Administrativo e Financeiro: Pedro Frazão
Azul Press-Gerente: Benjamin S. Gonçalves
Operações Editoriais: Rossane Gonçalves Costa
Diretora Responsável: Liège de Lima Dória Castelli

Ação Games é uma publicação quinzenal da Editora Azul S.A. **ISSN 0104-1630,** edição **63**, julho de 1994. **São Paulo - Redação e Correspondência:** Av. Nações Unidas, 5777, CEP 05479-900, tel: (011) 816-7866, Caixa Postal 66254, CEP 05389-970, fax: (011) 813-9115. **Rio de Janeiro:** Segmento Editora S/C Ltda. Av. Marechal Câmara, 160 - 9º andar - sala 929 - CEP 20020-080, telefax: (021) 220-3762. Circulação desta revista: **2ª quinzena do mês. Números atrasados:** ao preço da última edição em banca, por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor das publicações Abril de sua cidade. Distribuída com exclusividade no país pela DINAP.

ANER IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A

A PRÓXIMA EDIÇÃO VAI ESTAR

DAQUI A DUAS SEMANAS NAS BANCAS

COBERTURA DA CES - PARTE 2

Você sabia que o 3DO terá uma versão de SSF2 Turbo, igualzinha a do Arcade? E que o Neo Geo já mostrou seu CD-Rom? Veja o que rola também para Jaguar, CD-I da Philips, Playstation da Sony...

MAIS PREVIEWS

Vamos mostrar mais uma tonelada de lançamentos das melhores softwarehouses do planeta para todos os sistemas

DICAS! DICAS! DICAS!

Manhas espertas e que realmente funcionam! Confira como ficar com personagens iguais em King of Dragons, seleção de fases em R-Type 3 e muito mais

JOGOS DEBULHADOS

Que tal: Fifa Soccer de Sega CD (Animal), Shock Wave de 3DO, Fatal Fury 2 de Mega... Por enquanto

E OS PRÊMIOS DA PRÓXIMA GAME CHARADA, ENTÃO: SIMPLESMENTE, CARTUCHOS DE SUPER SF2!!!

TRAX IMP. EXP. LTDA.
VENDAS ATACADO E VAREJO
RUA DOMINGOS DE MORAIS, 1321 VILA MARIANA
SP - CEP 04009-003
(PRÓXIMO A ESTAÇÃO VILA MARIANA DO METRO)
TELS: (011) 573.4791/573.3328 - FAX 884.8920

MEGAVISION O MEGA MASTER DA DYNACOM

O MEGAVISION chegou para detonar em dose dupla. MEGAVISION é MEGA: um videogame de 4ª geração, de 16 bits, com imagens em terceira dimensão, 10 canais de som e compatível com todos os cartuchos do padrão SEGA para MEGA DRIVE* I, II, III e GENESIS*. E vem ainda com exclusivo botão EJECT, para você não fazer força na hora de tirar o cartucho.*
E não é só isso. Com o MASTER VISION ADAPTOR, o MEGAVISION vira MASTER: videogame de 3ª geração, compatível com todos os jogos do MASTER SYSTEM. Também vem com o novíssimo joystick SUPERFIGHTER com botões A, B, C, X, Y, Z, TURBO, SLOW MOTION e função MODE, além de um fone de ouvido estéreo. Você não está vendo em dobro. MEGAVISION é sob medida para o megamaster que há dentro de você.*

DYNACOM

A Dynacom é fera.